

平成9年5月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第8号通巻194号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

OHAMAシティを快走せよ!

がなごむ場所もある。



東神奈川 — 横浜

京浜急行合流

横浜ポートサイト
工場跡地や倉庫跡地に、未来都市を建設中。平成9年度にはメインストリートが完成予定。

伝統の観光地と最先端プレイスポットの融合。

Vol.2《関東編》

話題疾走! オモシロさ超特急!

電車でGO!™



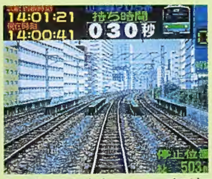




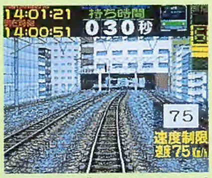
●「踏切事故の回避」などゲームを盛り上げるイベントが盛りだくさん。●CGでリアルに再現した風景が、より列車運転の臨場感を高めます。●ゲームは減点方式で進められ、持ち時間がなくなるとゲームオーバー。●駅の到着時にプレイヤーのレベル減点時間を表示します。

目指せパーフェクト運転!ここがCHECKポイントだ。

山手線　渋谷ー東京(渋谷→恵比寿間)



1.スタートしたらフルノッチで加速し70〜80km位まで上げる



2.駅に近づいたら75km以下に落とす



3.停止位置から110m位手前で60km以下に落とす.それ以上だとフルブレーキでもオーバーランしてしまう



4.ブレーキをうまく調整して停止位置に止める

SL広場
鉄道発祥の地らしく、新橋の待ち合わせスポット。重量感のあるSLは、歴史を感じさせてくれる。

有楽町 — 東京

ズンタタ前線北上中!

感動と興奮の嵐にお気をつけください。



価格2,550円(税込) ZTTL-0011

RAYFORCE~Rubbing Beat~

【レイフォース〜ラビング ビート〜】

シューターの伝説と化した、あの「レイフォース」から3年。今も熱狂的な支持を受け、'96年度のファンリクエストでは堂々の1位を獲得。その勢いの火が一気に広がって、'97年春アレンジアルバム化が決定!「レイストーム」のルーツとも言うべきTAMAYOの華麗なビートを刻むテクノワールドが、宇宙の海に華麗なBEATを刻む!!!

あの咆哮と共にガメラ・ショックが蘇る!

ガメラ2000〜オリジナルサウンドトラックス〜

1996年「日本SF大賞」受賞の超極上エンターテイメント作品"ガメラ"をベースにした、新次元シューティングゲーム「ガメラ2000」のオリジナル・サウンドトラックス登場!未来感覚あふれる無国籍風ゲーム・サウンドを蘇らすと共に、迫力のムービートラックBGMも全て収録。作曲・アレンジはモンスター級"音痴集団"ZUNTATAが担当!怖いもの見たさ、聴きたさ、要チェックの1枚。

4.25 in store
NOW PRINTING
価格2,550円(税込) ZTTL-0010

シューティングの革命児がサウンドも変える!

メタルブラック -The First-

そのディープな世界観と緻密なSF考証で、後のシューティングゲームに多大な影響を与えた、あの名作のサウンドがアレンジアルバムで登場!ゲーメスト誌主催の「1992年ベストゲーム大賞」にて『アルバム部門』『ゲームミュージック部門』の2部門を受賞し、今もなおファンからの圧倒的な支持を得ているオリジナルサウンドを、作曲者のYack.(ZUNTATA)が自らフルアレンジ。

6.21 in store
NOW PRINTING
価格2,550円(税込) ZTTL-0012

※レイフォースのCDジャケットは、制作中につき実物とは異なります。

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元 (株)タイトー
販売元 (株)SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
(株)タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
(株)SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

ZUNTATAの最新情報はタイトーホームページ内「ZUNTATA Online」へGET ACCESS!!
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

さあ、エンジンを全開にすると良い！

鉄拳3 TEKKEN 3™

Ⓒ（株）ナムコ

待ち焦がれた未知の技を、遂に手中にするときがきた！伴って、投げ抜けコマンドも一挙掲載!!

担当：辻たけし

投げ技と投げ抜けの微妙な関係

担当：マディオヌトツ

全技のコマンドを知った瞬間、人によっても違うが、たいてい初めて知る打撃技よりも投げ技を出したいもの。しかし、いいデクを相手にできるならいいが、普通にゲーセンで試そうと思ったらCPU戦、もしくは対戦と、いきなり実戦投入に近い形のものになるはず。今回は、それが理由でコマンド投げの確認が難しいという人のためにも、投げ技の基本的な性質を説明していこう。

「鉄」投げの特異性

鉄拳の投げ技と、他の格闘の投げ技との大きな相違点は、コマンド入力完成後、1フレームで成立しないということ。分かりやすく言い換えると、間合い内でコマンドを入力した時点で、相手が立ちガードしていても投げ技が入るとは限らないのだ。


既に投げ技のコマンドは完成しているが…、


次の瞬間、成立するというわけにはいかない。

つまり、フレーム数が掛かり（約10～15）出が遅い。そして失敗すると、スカリポーズが表示され膨大な隙が生じる。その分、打撃技に攻撃判定がなくなる部分、出掛かりや戻りを投げやすい（よく吸う）のが利点。しかも、通常投げることのできない、しゃがみ状態でもそれが適用されているため、何も「立ちガードしているとき」のみを狙う必要はない。


しゃがみ状態でも技をだし、スカッていれば…。


立ち投げの判定が出る。じゃあ、しゃがみ投げは…。

投げ間合いの少し外で置いておいたり、下Pやシットスピンのスカリに合わせていくといった使い方も鉄拳では有効。もちろん、基本はあくまでも立ちガードの相手、もしくは立ち技のスカリを狙うもの。技の硬直中なども投げにいくべきだが、返し技（硬直中に入れる）になることは、間合いも関係して少ないので、2択の1つとして中段技と使い分けていこう。

ちなみに前作猛威を奮った「ワンパン投げ」。立ちLPから投げ技が連続になるというものだが、今作ではできないようになっている。

投げ技の種類

投げ技と一口でいっても、微妙な性能の違いと形態で、次のようにいくつかに分類することができる。

●通常投げ

レバー操作を必要としない、LP＋LKかRP＋RKのもの。どんなキャラでも、この最低2種類は常備。

●コマンド投げ

レバー操作を必要とする。入れる方向が1つだけなら、ボタンと同時に入力できて問題ないが、多方向に及ぶとそのフレーム数が掛かり、成功させるのが難しい。

当然、難しければ難しいほど、威力が高くなるのが常だ。

●横投げ

横移動の導入に伴って今作から付いた。といっても、特別な操作は必要なく、相手の状態で、横を向けているときに投げ技のコマンドを入力すれば、勝手になってくれる。相手キャラの右側をとったか、左側をとったかで形態が変化。


横投げの抜け方は、自キャラのとられた方向のPボタン。

●背後投げ

背後をとって、投げ技のコマンドを入力すればOK。成立する状況がなかなかなく、難しいため全般的に威力が高い。そして。投げ抜けが不可。

●ステップ投げ

風神、崩拳ステップまたは入力すると同時にステップを踏む。つまり、間合いを詰める動作を行ってから初めてつかめる技。

普通にダッシュして投げるよりもフレーム数は多く掛かり、そうそう決められるものではないが、姿勢が低くなるので、上段攻撃を潜ることができる。また、その後必ずといっていいほど派生するので、やられたら抜ける用意を

●アルティメットタックル

その名のとおりタックル。コマンド入力完成後、いわゆるその姿勢で走り相手を倒す。

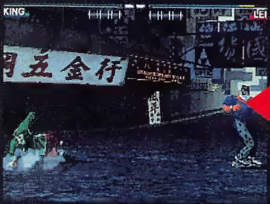
共通の出し方は遠距離（遠すぎると無敵タックルが出る）から走るだけ。相手がしゃがんでようが立っていようが成立する。その後、闇雲が1セット。

一部のキャラだけ「走り」を必要とせず、その場からコマンドで出すことが可能。そして、闇雲以外の派生技があり、それを抜けるのは仁、ポール、ニーナ、キングの4キャラだけ。

また、タックルの抜け所は2つあり、1つはつかまっ


これが一番よく見るタックル抜け。


自信があったら、こっちを狙え。ただしタイミングはシビア。


シュタッ　とって悪いことは1つもない


抜けを失敗して、放り投げられても…、

投げ抜けと受け身

た瞬間。そして、もう1つはつかまれて倒れる寸前だ。ここで抜けると、相手キャラの上に乗り換えてダウン状態に持っていけるぞ（ダメージ0・コマンドLP+RP）。

●振り向き投げ

自分が相手に背を向けているときのみ出せる投げ技。シャオユウのレバー操作を必要とするもの以外、全キャラ共通でLP+LKかRP+RK。よって出るのは通常の投げ技。

特別な部分は、振り向くフレーム数を省略してくれるということのみ。

●対しゃがみ投げ

キングにのみある、しゃがんでいる相手を投げられる投げ技。唯一の狙い所は受け身中（しゃがみ判定）。それ以外の状況で狙って決めることは、不可能に近い、と思う…。

●対ダウン投げ

これもキングだけ。ダウンしている相手をつかめる。ただし、今のところ確定の状況はなく、しゃがみ投げに続いて決めるのが難しい。

今作から、ごく一部の投げ技と背後投げ以外は、すべて投げ抜けが可能となった。前作のように「1フレーム間だけ投げ抜け可能」といった、シビアなものはほとんどなくなり、コマンドを知っていればまず抜けられるはず。

加えて、キングのジャイアントスイングのみLP投げ抜け+受け身もとれる。基本的に投げ技は受け身をとれないが、これだけ特別だ。

それと、これは受け身というわけではないが、シャオユウの孔雀跳腿をくらっている最中、レバーを下に入れておけば「崩れ」がダウンに変わり、2択を回避できる。ま、ダウンするのも、それほど喜べるものではないが…。



崩れて2択を迫られるのが嫌な人は、レバーを下に、


するとダウンするので、うまく起き上がろう。

共通投げ抜け一覧

（ボタン図：上段左LP・上段右RP／下段左LK・下段右RK、●＝押す）

投げコマンド	投げ抜けコマンド	投げコマンド	投げ抜けコマンド
●○/●○	●○/○○	アルティメットタックル	●●/○○　○●/○○
○●/○●	○●/○○	闇雲	●○/○○
●●/○○	●●/○○	腕拉十字固	●●/○○　○●/○○　○●/○○　○●/○○　○●/○○
○●/●○	○●/○○	腕膝十字固	●●/○○　●○/○○　●○/○○　●○/○○　●○/○○
●○/○●	●○/○○	横投げ	右をとられたら ○●/○●　左をとられたら ○●/○●
○○/●●	●●/○○	背後投げ	×
抱え込み肘打ち（ニーナ）	●●/○○	デーモンヒール	●○/○○
ソードフィッシュスロー	●●/○○		

キング投げ抜け一覧

	投げ抜けコマンド
ジャイアントスイング（対ダウン）	●○/○○
ゴールデンヘッドバット（対ダウン）	○●/○○
転がす（対ダウン左側面）	●○/○○
転がす（対ダウン右側面）	○●/○○
フィギアフォーレッグロック（対ダウン）	●●/○○
ジャンピングパワーボム（対しゃがみ）	●●/○○

	投げ抜けコマンド
リバースゴリースペシャル	●●/○○
リバースゴリースペシャル（対しゃがみ）	○●/○○
キャノンボールバスター	×
マンハッタンドロップ	○●/○○
ドクターボム	×
ジャイアントスイング	○●/○○
マッスルバスター	●○/○○

	投げ抜けコマンド
キャノンボールバスター（移動後）	●○/○○ OR ○●/○○
マンハッタンドロップ	○●/○○
ドクターボム	×
ジャイアントスイング	○●/○○
マッスルバスター	○●/○○

	投げ抜けコマンド
ロープ投げ	×
ロープ投げ～引き戻し	●○/○○
ロープ投げ～投げ飛ばし	○●/○○
ロープ投げ～叩き突け	○○/●●
ロープ投げ～後方取り	●●/○○
ジャガーバックブリーカー	●●/○○
ジャンピングパワーボム	○○/●●

	投げ抜けコマンド
ジャガードライバー	●○/○○
ボストンクラブ	×
アーチロックフェイスバスター	×
スタンディングアキレスホールド	○●/○○
インディアンデスロック	●●/○○
ロメロスペシャル	×
S.T.F.	●○/○○
スコーピオンデスロック	○●/○○

	投げ抜けコマンド
リバースアームスクラッチ	～ ●○/●○ なら ●○/○○ ～ ○●/○● なら ○●/○○
バックドロップ	●○/○○ OR ●○/○○
ジャーマンスープレックス	●○/○○
パワーボム	×
ジャイアントスイング	●○/○○
マッスルバスター	○●/○○

	投げ抜けコマンド
アームブリーカー	●○/○○
トリプルアームブリーカー	●○/○○
カワズ落とし	○●/○○
ストラングルホールド	×
チキンウイングフェイスロック	●●/○○
ドラゴンスリーパー	●○/○○
ローリングクレイドル	○●/○○

ニーナ投げ抜け一覧

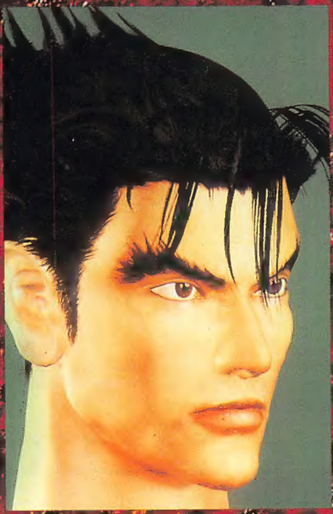
	投げ抜けコマンド
蟹挟み	●○/○○
アキレス腱固	○●/○○
飛びつきアキレス腱固	○●/○○
腕十字固	●○/○○
回転アキレス腱固	●●/○○
前転腕十字固	●○/○○

	投げ抜けコマンド
掌握	○●/○○
首刈十字固	●●/○○
立逆脇固	●○/○○
裏門鷹羽締	●●/○○
捨逆脇固	○●/○○
腕拉腹固	○●/○○
首捻顔固	●○/○○
股裂腕十字固	●●/○○

	投げ抜けコマンド
失脚	×
万歳固	○●/○○
股裂き十字固	●●/○○
首捻顔固	●○/○○
立逆脇固	●○/○○
裏門鷹羽締	●●/○○
捨逆脇固	○●/○○

奴の右手に気をつけろ!!

風間仁





今回は投げを中心に紹介

担当：スー

Throw Arts

仁のコマンド投げは、全部で3つ。その内2つは追加効果（?）が存在するので、覚えておいて、他の仁使いに差をつけよう。

●超ばちき（接近して⇨➡LP+RP）

三島流を名乗る者なら、例外なく収得している技。

使い所としては、よろけ発生技などで、相手をひるませそこを追いかけて入力すると決まりやすい。相手が投げられて、倒れた直後に踵切り（一段止め）を入力すると、寝ている相手に追い打ちが入る。一瞬でも入力が遅れると、外れるので注意。



超ばちきで相手を倒したら、



すぐに踵切り（1発目）で追い打ちしてやろう。

●櫓崩し（接近して⇩⇙⬅LP+LK）

前作の準の投げに似ているが、少しモーションが異なるようだ。ダメージも超ばちき+踵切りと後に紹介する白山のちょうど中間ぐらいなので、見せ技といったところか。



白山が決まった!!この後…、



相手がその場起きしたぞ。アレッ？このスキに…。

●白山（接近して⬋RP+LK）

前作で準が使用していた投げ技。ダメージもそこそこでコマンドも簡単なので、これをメインにするといいだろう。特筆すべきは、投げた後相手がその場起き上がりをしたときに限り、相手がこちらに対して背を向けて起き上がるのだ!!

この直後は胴抜きがベストだと思われる。十分に狙う価値のある投げ技といえよう。

Others

●金剛体（⇦RP+LP）

仁がポーズをとった後、体に雷光が走る技。

ポーズを取るまでと、ポーズを取ってから構えるまではやられ判定があるのだが、雷が走っている間は、相手の打撃、投げ、ガード不能技など一切の攻撃をはじいてしまう。しかし、はじかれた相手も一切のダメージを受けないので、使い所が全く不明だ。

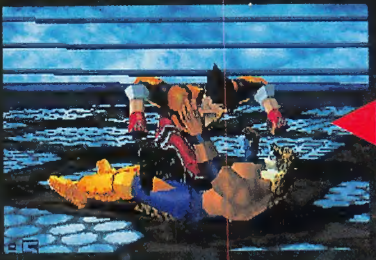


準の投げっぽい櫓崩し。モーションは美しいが…。

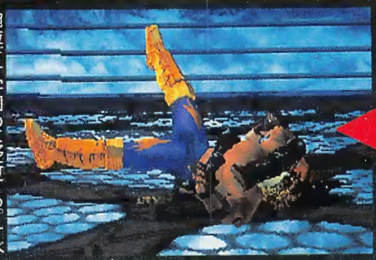
"お前が好きなんや〜!!"アルティメットタックル



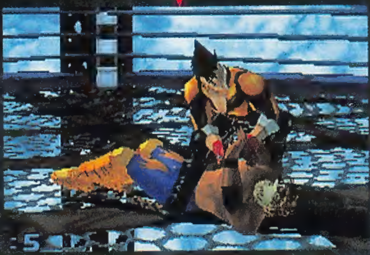
アルティメットタックル成功!!この後、



RPとLPを交互に連打すると闇雲。3発目でRP+LPから、



腕拉ぎ十字固めに移行する。すべて決まれば結構痛い。



RP+LPでイキナリ腕拉ぎ十字固め。抜けられにくいぞ。

仁にはヒットしたときに、相手を遠ざける技が2つある。それは、カウンターヒットした時の、風神拳と胴抜きだ。

前者は一連のパワーダウンのため余り使用しなくなったが、後者は判定が強いため、頼ることが多いと思う。

この2つがカウンターヒットした後は、当然吹っ飛んでいった相手を走って追いかけるのだが、このときアルティメットタックルが発生する場合が多い。胴抜きが使えるとあればなおさらだ。

相手との膠着状態を崩すのにもアルティメットタックルは、いい起爆剤になる。これを使用しない手はない。

抜けられるポイントは2つあるが、成功すれば2択を2回迫れる。すべて技がかかると、結構なダメージとなる。

まず、相手を倒したら、パンチボタンを交互に連打するか、2つを同時押しする。まずここで1回目の2択。腕拉ぎを選択したら、そこで終了するが闇雲が成功したら、3発目でまた2択が迫れる。

空中コンボ・コンボ

今回もやって参りました、恒例空中コンボのコーナー!!それでは早速、今回エントリーされた3つの空中コンボを紹介・解説していきましょう。

●浮かせ発生技→羅刹門・弐→胴抜き

相手が浮いた直後に、かなり早めのタイミングで羅刹門・弐を連続で入れ、最後のアッパーの落ち際に胴抜きを当てる感じで出すと丁度いい。

見た目も美しく、ダメージもそこそこなのでフィニッシュに使うと気持ちイイぞ。

●紫雲二段蹴り→白鷺遊舞（二発止め）→踵切り

まずヒットしない紫雲二段蹴りだが、この空中コンボのために無理にでも使ってほしい。

まず相手が浮いたら、LPとRKを連打し、白鷺遊舞を2発ヒットさせレバーを前斜め下方向に入れっぱなしにしてRK連打でOK。

現時点で白鷺遊舞からの空中コンボの中で最大ダメージでもあることを覚えておこう。

●羅刹門・弐（カウンターヒット）→RP→羅刹門（2発止め）→踵切り

この作品は、PN牛太郎（神奈川県24歳）君が送ってくれた現時点最大ダメージ空中コンボだ!!

結構最後まで当てにくいのだが、コツとしてはまず、RPを⇨➡と同時に出し、羅刹門（2発止め）の一発目を、少し遅めに当ててやると最後の踵切りが当たりやすいぞ。

もし、君たちも仁の格好良いもしくは痛い空中コンボを発見したら「仁君の空中コンボ」係まで。ヨロシク!!

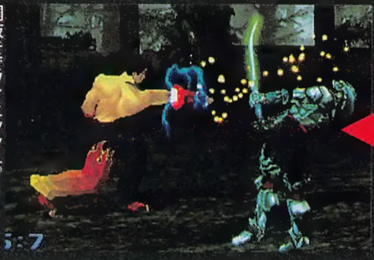
浮かせ発生技→羅刹門・弐→胴抜き



相手が浮いたら…、



羅刹門・弐を最速で叩き込んで、



胴抜きでフィニッシュ。

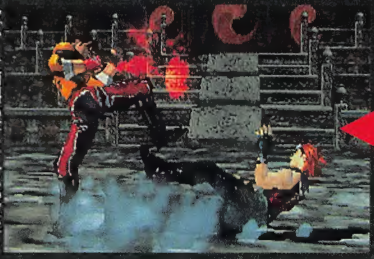
紫雲二段蹴り→白鷺遊舞（2発止め）→踵切り



紫雲二段蹴りがめずらしくヒット!!この後、



LP+RK連打で白鷺遊舞を最速で出して、



レバーを前斜め下に入れっぱなしにして、RK連打でOK!!

牛太郎スペシャル97春（笑）



羅刹門・弐がカウンターでヒット!!この後



レバーを前方向に2回入れてRP。



遅めに羅刹門（二発止め）を当てて、



踵切りでフィニッシュ!!これがあるから仁はやめられない。

打撃技系	コマンド
ワンツーパンチ	LP.RP
空斬脚（くうざんきゃ）	⇨⇨⇨LK
踵落とし（かかとおとし）	立ち上がり途中にRK.RK
閃光烈拳（せんこうれっけん）	LP.LP.RP
破砕蹴（はさいしゅう）	RK.LK
雷神拳（らいじんけん）	⇨☆⇩⇘LP
鬼哭連拳（きこくれんけん）	LP.RP.RP
双角（そうかく）	立ち上がり途中にLP.RP
奈落払い（近距離）	⇨☆⇩⬊RK.RK
左踵落とし（ひだりかかとおとし）	⇨⇨LK
鬼神滅裂（きじんめつれつ）	⇦LP+RK
真・鬼神滅裂（しんきじんめつれつ）	⬅LP+RK
螺旋幻魔脚（らせんげんまきゃく）	⇗RK.RK.RK.RK
踵切り（かかとぎり）	⇘RK.RK
魔神拳（まじんけん）	⇦➡RP
羅刹門・壱（らせつもん・いち）	⇦➡RP.LP.RP
羅刹門・弐（らせつもん・に）	⇦➡RP.LP.⬊RP
鋼割り（はがねわり）	⇨RP
胴抜き（どうぬき）	⇨⇨RP
鬼八門（おにはちもん）	⇘LP.RP
弐門双脚（にもんもうきゃく）	LP.RP.LK.RK
弐門双脚・改（にもんそうきゃく・かい）	LP.RP.LK.⇨RK
鬼殺し（おにごろし）	横移動中にRP
鬼首落し（おにくびおとし）	⇨LK
霞蹴り（かすみげり）	LK
追い突き（おいづき）	立ち上がり途中にRP
紫雲二段蹴り（しうんにだんげり）	⬇LK+RK
膝鋼（ひざはがね）	⇨RK
白鷺遊舞（はくろゆうぶ）	LP+RK.RP.RK
白鷺下段脚（はくろげだんきゃく）	LP+RK.RP.⇩RK
雷神拳中段脚（らいじんけんちゅうだんきゃく）	⇨☆⇩⬊LP.LK
雷神拳下段脚（らいじんけんげだんきゃく）	⇨☆⇩⬊LP.RK
風神拳	⇨☆⇩⬊RP
気合い溜め（きあいだめ）	LP+RP+LK+RK
鬼風門（きふうもん）	LP.RP.RK
金剛体（こんごうたい）	⇦LP+RP

投げ技系	コマンド
旋蹴り（つむじげり）	接近してLP+LK
雷（いかづち）	接近してRP+RK
天秤投げ（てんびんなげ）	相手の左側面でLP+LKまたはRP+RK
両肩捻（りょうかたひねり）	相手の右側面でLP+LKまたはRP+RK
胴返し（どうがえし）	背後から接近してLP+LKまたはRP+RK
背中向きからの投げ掴み	背を向けてLP+LKまたはRP+RK
超ぱちき（ちょうぱちき）	接近して⇨➡LP+RP
アルティメットタックル	⇩（または⬋）LP+RP
闇雲（やみくも）	タックル中にRP.LP.RP.LP.RP
腕拉ぎ十字固（うでひしぎじゅうじがため）	タックル中にLP+RP
腕拉ぎ十字固（うでひしぎじゅうじがため）	闇雲3発後LP+RP
櫓崩し（やぐらくずし）	接近して⇩⇗⬅LP+LK
白山（はくざん）	接近して⬊RP+LK
上・中段返し技	⇦LP+LK（または⇦RP+RK）

※技表の見方：LPは左パンチ、RPは右パンチ、LKは左キック、RKは右キックを、⇨は短いレバー入力、➡はレバーを入れっぱなしに入力することを表しています。

困惑ぎみな攻撃を貴方に…
エディ・ゴルド

完全な新キャラであるゴルドのインスト以外の固有技が、遂に公開された。

しかしゴルドの固有技の中には「座り」「逆立ち」などといった特殊動作を入力条件に含むものも多く、この技表を見ただけで彼の本質を掴むことは難しいといえる。今回は特に対戦で重宝すると思われる技をピックアップして、その性質と使い方を紹介していくのでプレイの参考としてほしい。





インスト以外の固有技をピックアップ！

担当：GYU

立ち合いでの攻撃の要となる固有技

「ジンガ」「座り」「逆立ち」といった独特な特殊動作をもつゴルド。しかしこれらはどれもガード不可といった欠点をもっているので、やはり立ち、しゃがみといった基本状態による攻防を無視することはできない。

また基本状態から繰り出す固有技の中には、前出の特殊動作に移行するきっかけとなるものも存在する。これがゴルドを使いこなすためのひとつのポイントといえるだろう。



トロッカ・エ・ピィアオ

以前紹介したこの下段ダウン技は攻撃判定発生後に、「座り」「逆立ち」といった状態変更や、特殊入力によりトロッカ→下段蹴り→下段蹴り（→逆立ち）といった派生技に発展させることができる。必ずマスターしてほしい。



ベンリン・プラダ

リーチに優れた中段攻撃。発生時間は遅いが判定自体は強力なので、遠距離戦ではかなり有効だ。またこの技も「座り」「逆立ち」といった状態変化が可能なので、連携の起点として用いることもできる。



マカコ・エンベ

この蹴り技は上段判定だが、カウンターヒットで相手を硬直させるといった特性を持っている。またこの技には派生攻撃が存在するが、この場合は2段目が連続攻撃になるのでぜひとも狙っていきたいところだ。

●コトヴェラダ

中段のライトアッパー系の技。ただし相手を浮かせることはできない。

●マカコ・デ・ラド

低い姿勢で手をつき、前方へ跳ね上がる中段攻撃。ダウン攻撃としても使用することが可能だ。

●ビリバ

相手を浮かせることができる中段攻撃。空中コンボの乏しいゴルドにとっても、この技の判定の強さは魅力だ。

●ガファンヨト

中段判定のかかと落としから逆立ちへ状態変化する技。入力後、レバーを下方向に長く入力すればさらに「座り」へ変化する。

●ドゥブロ

しゃがみ状態から繰り出すマカコ・デ・ラドのような技。性質的にもかなり似ている。

●アウ・バチュド

中段判定の蹴り技。攻撃判定発生後、「逆立ち」やトロッカ・エ・ピィアオに派生させることもできる。

●コンビナソ・バイア

下段×3の連携蹴り。

●ヴィラール

ゴルド唯一のコマンド投げ。入力が多少難しいが、威力が高く重宝する。

ジンガから派生する固有技

横移動であるジンガを入力条件に含む固有技が、ゴルドには数多く存在する。またこれらは一部を除き、中段攻撃のレヴェルサオから繰り出すこともできる。

●アルマータ・プラダ

ジンガから繰り出す中段の跳び蹴り。追加入力で「座り」やビリバへの連携に派生させることができる。

●ラテラオ・トロッカ

前方へスライディングしつつ繰り出す中段蹴り。発生時間に難はあるが、リーチが長いので遠距離で用いるといいだろう。「逆立ち」へ状態変化させることもできる。

●バイシャ・トロッカ

ジンガからの下段ダウン技。この後、「逆立ち」や連携下段蹴り（エ・エズペリョ）に派生させることができる。

●フェイスカ

横方向へ回転しながら繰り出す上段→中段の2段跳び蹴り。



コトヴェラダ

ジンガ中にRPを入力すると右アッパーと同名の技が発生する。しかしこの技はカウンターヒットすると相手を地面に叩きつけ、バウンドさせるという特筆すべき性質を持っている。マカコ・エンベなどで追い打ちすることも可能だ。

座ることを条件とした固有技

「座り」とは、一部の攻撃を繰り出した後に発生する状態のことで、これを入力条件に含んだ技も多数存在する。

座りは相手の上・中段攻撃をスカすといったメリットをもっているが、しばらくすると自動でダウン状態へいこうしてしまうので、座りからの攻撃を繰り出す場合は注意が必要だ。



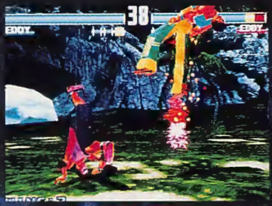
トゥファオン

頭を軸にして回転しながら蹴りを繰り出し、逆立ちへ移行する下段技。ダウンを奪うことはできないが、攻撃範囲が広く有効な技といえる。



アヴァランシ

前方へ跳ね上がる中段攻撃。マカコ・デ・ラドに似ているが、「座り」へ移行することはできない。



トロッカ・エ・アタカール

座りからヘッドスプリングで起き上がりつつ、中段判定蹴りを繰り出す。ヒットすれば相手を浮かせることができるといった特長を持っている。

逆立ちから派生する固有技

ゴルドの固有技に「プランタール」というものがある。これは攻撃手段ではなく、「逆立ち」を行うための特殊動作。逆立ちを入力条件に含んだ一部の固有技を繰り出すためには、このプランタールや逆立ちへ移行する攻撃を使用しなくてはならない。

さて逆立ち中はガードポーズを取ることは当然不可能だが、「移動」「避け」「屈伸」「座り」「立ち」といった動作でデメリットをある程度カバーすることはできる。


プランタール

写真は逆立ち時の基本姿勢。プランタールは逆立ち直後の硬化時間が短く、すぐさま攻撃に移ることができる点が魅力だ。


下段キック

・逆立ちから下段判定の攻撃を繰り出す。この蹴り技は相手からダウンを奪うことはできないが、攻撃判定発生後に「座り」状態となるため、連携の新たな起点として用いることができる。


パラフーゾ

頭部を軸にして回転しつつ、中段判定の2段蹴りを繰り出す。発生が早く威力も高いので、逆立ち時の攻撃の主力として用いてもいいだろう。


屈伸による低い姿勢

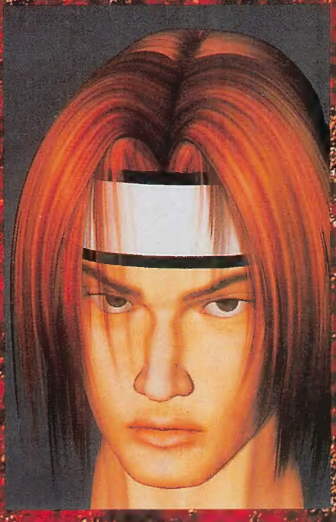

ヴカオン

ヴカオンを入力する際は屈伸後にLK RK同時押しと意識すると良い。中段攻撃のこの技はヒット後、相手を高く浮かせる効果をもっている。また、相手を浮かせた後はパラフーゾによる追い打ちを決めることができるぞ。

打撃技系	コマンド
コンビナソ・フラコン	⇨RP.LP.RK
デコーパソ	⬀RK.RK.RK.RK
デコーパソ〜逆立ち	⬀RK.⇦RK
トロッカ・エ・ピィアオ	LK.RK
〜座り	LK.RK
トロッカ・エ・ピィアオ〜逆立ち	LK.RK⬅
カベイリンニャ	⇨➡LK+RK
レヴェルサオ〜ジンガ	RK.LK
〜ジンガ	RK.LK
アウ・バチゥド	⇨RK
アウ・バチゥド〜逆立ち	⇨RK⬅
アウ・バチゥド〜トロッカ・エ・ピィアオ	⇨RK.LK+RK
ハスティラ・エ・シバタ（1発目）	⬀LK
ハスティラ・エ・シバタ（2発目）	⬀LK.LK
バイア	⬀LK.RK
コンビナソ・バイア	⬀LK.RK.RK
シャバ・ジラトリャ	⇧or⬁RK
マカコ・エンベ	⇦RK
マカコ・エンベ・ハスティラ・エ・シバタ	⇦RK.LK.LK
プランタール	⇨LP+RP
フマーサ	⬀LK+RK
シャバ・バイシャ	⬂RK
マカコ・デ・ラド	LK+RK
マカコ・デ・ラド〜プランタール	LK+RK⬅
スイ・シジュ	⇧or⬁LK+RK
スイ・シジュ〜座り	⇧or⬁LK+RK後⬀or⇩
ベンリン	⇦LK
ベンリン・プラダ	⇨➡LK
ベンリン・プラダ〜座り	⇨➡LK⬇
ベンリン・プラダ〜逆立ち	⇨➡LK⬅
レヴェルサオ・ジラトリャ	RK.LK.⇧RK
ビリバ	⬂LK+RK
ビリバキャンセル	⬂LK+RK⬇
ガファンヨト〜逆立ち	⬂LK
ガファンヨト〜座り	⬂LK⬇or⬋
コトヴェラダ	⬂RP
気合い溜め（きあいだめ）	LP+RP+LK+RK
サベサダス	しゃがみ中LP+RP
ドゥブロ	しゃがみ中or立ち途中LK+RK
ドゥブロ〜座り	しゃがみ中or立ち途中LK+RK中に⬇
座り〜サベサダス	座り中にLP+RP
トウファオン	座り中にRK.LK
アヴァランシ	座り中にLK+RK
トロッカ・エ・アタカール	座り中にLK.RK
ジンガ	LP+RP
ジンガ	⇩LP+RP
アルマーダ・プラダ	ジンガ中に⇧LK
アルマーダ・プラグ〜座り	ジンガ中に⇧LK⬇
アルマーダ・プラダ〜ピリバ	ジンガ中に⇧LK.LK
ラテラオ・トロッカ	ジンガ中にLK
ラテラオ・トロッカ〜逆立ち	ジンガ中にLK⬅
パイシャ・トロッカ	ジンガ中にRK
パイシャ・トロッカ〜逆立ち	ジンガ中にRK⬅
バイシャ・トロッカ・エ・エスペリョ	ジンガ中にRK☆LK
ファイスカ	ジンガ中にLK+RK
ファイスカ〜しゃがみ	ジンガ中にLK+RK⬇
逆立ち	⇨LP+RP
逆立ち〜後転しゃがみ構え	逆立ち中に⬅
逆立ち〜前転しゃがみ構え	逆立ち中に➡
逆立ち〜前転ダウン構え	逆立ち中に⇨
逆立ち〜前進	逆立ち中に⇨
逆立ち〜前転	逆立ち中に⇨➡or⬂
逆立ち〜後転立ち	逆立ち中に⇦⬅or⬀
逆立ち〜低い姿勢	逆立ち中に⬇
逆立ち横避け・奥	逆立ち中に⇧
逆立ち横避け・手前	逆立ち中に⇩
パラフーゾ	逆立ち中にRK
逆立ち〜トロッカ・エ・ピィアオ	逆立ち中にLK.RK
逆立ち〜トロッカ・エ・ピィアオ〜逆立ち	逆立ち中にLK.RK⬅
逆立ち〜テーハシュタール	逆立ち中にLK
ヴカオン	逆立ち中に⬇LK+RK
投げ技系	**コマンド**
メロジーア	接近してLP+LK
ベスコッソ・アチラール	接近してRP+RK
アーウマ・アチラール	相手の左側でLP+LKorRP+RK
チーグリ・スピン	相手の右側でLP+LKorRP+RK
ペスコッソ・グロ	背後から接近してLP+LKまたはRP+RK
背中向きからの投げ掴み	背を向けてLP+LKまたはRP+RK
ヴィラール	⇦⬀⇩⬂➡LP+RP

自分でもなにやってるかわかんない!?

ファラン





左構え、右構え、左構え…。足位置を克服したものが真のファラン使いになる。

担当：キャサ夫

今回の新技紹介では攻撃判定はもちろん、足位置の変化、特徴なども解説していこう。

これが基本です「左構え」

●**レフトフラミンゴフェイント**

コマンド入力をすると左足を上げて、フラミンゴ状態になる。攻撃発生はない。

コマンド入力後レバーから手を離さないと、予想外な方向に移動することがあるので注意。

●**ワンツーサイドキック or ラウンドキック**

左、右の順でパンチを出し、LKだと中段攻撃のサイドキックが、RKだと上段回し蹴りが出る。

ワンツーパンチの攻撃判定は当然上段判定となっていて、基本的にはサイドキックしか使えない。が、空中コンボとしてランドキックの使用も悪くはない。

●**ダブルジャブロー&ハイキック**

ワンツーパンチとは異なり、2発のジャブ（左パンチ）からローキックを出し、ハイキックへとつなぐ。この技の攻撃判定は上、上、下、上段となっているが、上段パンチのLPはファランが持つ攻撃発生の中でも最速を誇り、たいていの技の返し技として使える。で、そこから下段のローキックを出しヒットすると、ハイキックまでつながるもの。

一応、パンチからローまでは連続ではないが、下段止めの使い方など、とにかくファランの主軸となる技といってもいいだろう。ちなみに全弾ヒット時のダメージは4分の1程度だ。

なお、レバー前入れ時だと多少だがダメージが高くなるのもポイントだ。

●**ミドルバックブロー**

この技には2種類あり、レバーを一瞬で離すものと、入れっぱなしにしておくものがある。この違いは攻撃後、レバーを入れっぱなしにすると足位置はそのままで、一瞬だと右構えになるということ。

攻撃判定は中段だが、攻撃発生が遅いのでいまいち使い方が難しい。

●**ライトキックコンボ**

3発の上段蹴りから最後中段回し蹴りが出る。最後の攻撃をガードされても、相手のガードを崩すことができるが、その後の状況はほとんど五分。その上、技を出し切ったとき足位置が右構えになり、攻撃発生の早いものが存在しないためおされる場合が多い。

ライトキックコンボは3発で止めると、フラミンゴ状態になるため、できれば3発で止め、そこから下段と中段の二択攻めをするといいだろう。派生技の1つで4発目にLKを入力すると、中段蹴りの部分を下段にすることもできる。覚えておくといいだろう。

●**RLキック**

上段蹴りから中段回し蹴りを出す。これがRLキック。この技は1発目と2発目の途中でレバーを前に入力をすると、構えが変わり、フラミンゴ状態になる。しかし、攻撃は基本的に同じで、その技はいずれも連続攻撃になっていない。

●**右掛け蹴り**

1発目はトーキックのような攻撃で上段判定となっている。そこからさらにコマンドを入力すると、中段蹴りが出せるわけだ。

この技も連続ではなく、攻撃後右足構えとなるのが特徴。1発で止めた場合は右構えへのフラミンゴ状態となるので注意。

●**右半月蹴り**

威力の高いトーキックがこれ。この技もまた攻撃後に右構えとなるのがポイント。威力が高いが、上段攻撃になっているのでヒットしづらい。空中コンボなどでぜひとも決めておきたい技だ。

●**フェイント踵落とし**

フェイント踵落としはコマンド入力が1回だと、下段攻撃の前足刈りが出る。で、2回コマンド入力すると、下段攻撃ではなく踵落としが出る。要は前足刈りのモーションから踵落としを出せるのでフェイントとなっている。

前足刈りはダメージが10と少なめとなっているが、ダウン攻撃として使用することが可能。



追い打ちにも、というかここでしか使えない前足刈り。

●**トゥースマッシュ**

しゃがみ状態からレバーを離してRKを入力。するとちょっと遅めのトーキックが出る。判定は中段となっていて、さらにRKを連続で入力すると、2発目に踵落としを出すことができる。2発とも中段攻撃で強く、攻撃終了後に右構えになるのが特徴だ。

●**バズーカーキック**

かなり特殊な技の1つで、コマンド入力後足を後ろに突き出して、後ろを向いた状態で相手に突っ込んでいく。

判定は中段だが、攻撃発生が極めて遅く、ガードされやすい。ガードされたときは相手の目の前で後ろを向いた状態になり、反撃確実。

しかし、ヒットした場合は相手を突き抜け、背後を取った状態になる。が、間合いが少し遠目なので何ができるやら…。

●**ライジングブレード**

風神ステップから蹴り上げを出すことが可能。ヒットすると相手は高く浮き、空中コンボの的となる。

●**ヒールエクスプロージョン**

2つ目のガード不能技。威力はちょっと低めになっているが、ダウンしている相手に当てることができるのが利点。ライジングブレード後だと必ずヒットするのがポイントだ。



これもまた追い打ちで使用可能「エクスプロージョン」

フォロー重要「右構え」

●**ライトリバースキック**

素早い上段キックが2発。攻撃終了後は左構えに戻るのが特徴。1発目の攻撃でレバーを前に入力すると、レフトフラミンゴに体勢が変化する。

●**プラズマブレード**

素早いコマンド入力によって出すことができるプラズマブレード。中段攻撃で相手を蹴り上げ、アッパーで浮いたときとほぼ同じくらいの高さまで浮かす。ちょっとでもRK、RKの入力が遅れると出ないので注意。

●**ダブルスクリュー**

1発目のローキック後、勢いをつけて上段回し蹴りを出す。1発目は威力が少なくスキも大きいが、そこを下手に反撃しようとすると2発目が襲う。

ちゃんとした対応をされると、2発目が潰されるが、慣れないうちは力モれるだろう。

これがファランの売りっすよ

フラミンゴ状態時は基本的に移動が可能。この移動方向は4方向で後ろ、前、奥、手前と自由自在に操れる。

フラミンゴ状態から繰り出せる技は左構え、右構えでコマンドが左右対称となり、基本的には同じ技が出る。これが注意点だ。

●**フラミンゴライト（レフト）ソバット**

相手の攻撃をわりとスカすことができ、攻撃発生も微妙なタイミング。ゆえにヒットしやすい。

ソバット後はフラミンゴ状態で構えが変化。ライトで出した場合、レフト入力をすれば再びソバットを出すことも可能だ。

ただ、攻撃判定が上段で硬化時間も長いので連続使用は危険。

●**フラミンゴライト（レフト）スイープ**

フラミンゴからいきなりローキックを出す。ヒットする

とダウンを奪うことができる。攻撃力は極めて低いが、与えるプレッシャーは高い。
フラミンゴヒールとの二択攻めが基本になる。
なお、フラミンゴレフトスイープの場合は攻撃終了後に左構えになるので覚えておこう。


フラミンゴからの下段足払い。ダウンありだぞ。

●フラミンゴライト（レフト）アクセル
フラミンゴからの攻撃ではガード不能の次に威力が高い技。攻撃判定は中段となっているが、フラミンゴ入力後すぐにコマンドを入れないと出すことができない。
このタイミングが遅れると、威力の低い中段蹴りが出るので注意。この違いはわりと重要。

●フラミンゴライト（レフト）ヒール
フラミンゴスイープとの使い分けをする中段攻撃。攻撃終了後右構えになるので、この部分だけ注意。


こちらは中段攻撃の踵落とし。スイープとの二択が要。

●キリングホーク
フラミンゴからのガード不能技キリングホーク。攻撃発生はかなり遅いが、当たり方によっては8割のダメージを与えることができる。
フラミンゴスイープで相手の気を下段に集中させてから使うといい感じに決まるかも。
なお、この技はレフトフラミンゴ時のみ攻撃発生可能技になる。

●フラミンゴキックコンボ
レフトフラミンゴ時でないと出すことができない技がこれ。フラミンゴ状態から唯一連続キックコンボを出すことができる技で、中、中、上段に攻撃する。
最後の攻撃がヒットするとダウンを奪い、ガードされても崩すことができる。が、上段攻撃というのがポイントだね。

■カッコ良し ■ダメージ的にも横投げ

通常投げはダメージの高いデーモンヒール（左）とソードフィッシュスロー（両P）、そして右の投げ技を使い分ける。
基本的に左、右、両Pの三択で、ファランの場合は左ならダメージ優先。右はいずれも同じなので通常またはコマンド投げを狙い、抜けコマンドが両Pのソードフィッシュスローを使い分けてやる。
横投げはカッコよさなら相手の左側面（1P側なら手前）だが、ダメージ優先だと右側面の投げが有効かと…。


投げはやっぱり右側面の横投げ！これに尽きる。

打撃技系	コマンド
左構えから出る技	
構えチェンジ	LK+RK
レフトフラミンゴフェイント	➡LK☆
ジャブ	LP
ダブルジャブ	LP.LP
ダブルジャブローキック	LP.LP.LK
ダブルジャブロー＆ハイキック	LP.LP.LK.LK
ワンツーパンチ	LP.RP
ワンツーサイドキック	LP.RP.LK
ワンツーラウンドキック	LP.RP.RK
ミドルバックブロー～右構え	⇨RP
ミドルバックブロー～左構え	➡RP
ライトキックコンボ	RK.RK.RK.RK
ＲＬキック～左構え	RK.➡LK
ＲＬキック～右構え	RK.LK
右掛け蹴り～右足上げ	⇨RK
右掛け蹴り～中段右蹴り	⇨RK.RK
ファイヤークラッカー	⇩RK.RK
右半月蹴り～右構え	⇦RK
前足刈り（まえあしがり）	⇗RK
フェイント踵落とし	⇗RK.RK
（トゥースマッシュ～踵落とし）	立ち途中RK
踵落とし	立ち途中RK.RK
バズーカーキック	⇨➡RK
風神ステップ	⇨☆⇩⇘
ライジングブレード	⇨☆⇩⇘RK
レフトキックコンボ	LK.LK.LK.LK
サイドキックコンボ	⇘LK.RK
ハンティングホーク	⇖LK.RK.LK
エアファング	LK.RK
回転踵落し～右構え	⇨➡LK
ヒールエクスプロージョン	⇗LK+RK
ステップインサイドキック	⇨LK.LKまたは⇨☆⇩⇘LK.LK
飛び横蹴り～レフトフラミンゴ	⬆LK
気合い溜め（きあいだめ）	LP+RP+LK+RK
構えチェンジ～背中向け	LP+RP
左構え背中向けから構えチェンジ	左構え背中を向け中にLP+RP
右構えから出る技	**コマンド**
構えチェンジ	LK+RK
ライトフラミンゴフェイント	➡RK☆
ジャブ	LP
ジャブストレート	LP.LP
ライトニングブロー	RP.LP.LP
ライトリバースキック	RK.RK
チューンソーヒール	RK.LK
スピンキック	⇦RK
プラズマブレード	⇨RK.RK
カットバック	⇨➡RK.LK
ダブルスクリュー	LK.LK

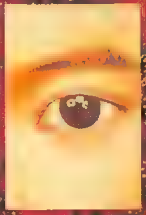
ローリングライトキック	LK.RK
左半月蹴り（ひだりはんげつげり）	⇦LK
セットアップ～レフトフラミンゴ	⇨LK
セットアップ～右構えの背中向け	⇨LK⬅
ヒールナイフ	⇨LK.RK
ハンティングソバット	⇨➡LK
構えチェンジ～背中向け	LP+RP
右構えの背中向けから構えチェンジ	右構え背中向け中にLP+RP
レフトフラミンゴから出る技	**コマンド**
構えチェンジ	LK+RK
レフトフラミンゴフェイント	➡LK☆
レフトジャブ	左足上げ中にLP
ライトバックブロー	左足上げ中にRP
フラミンゴライトソバット	左足上げ中にRK
フラミンゴライトスイープ	左足上げ中に⇗RK
フラミンゴレフトローキック	左足上げ中に⇗LK
フラミンゴレフトヒール	左足上げ中に⇨LK
フラミンゴレフトアクセル	左足上げ中に⇦LK
フラミンゴキックコンボ	左足上げ中にLK.LK.LK
キリングホーク	左足上げ中にLP+RK
レフトフラミンゴステップイン	左足上げ中に⇨
レフトフラミンゴバックダッシュ	左足上げ中に⇦
レフトフラミンゴ横移動・奥	左足上げ中に⇧
レフトフラミンゴ横移動・手前	左足上げ中に⇩
ライトフラミンゴから出る技	**コマンド**
構えチェンジ	LK+RK
ライトフラミンゴフェイント	➡RK☆
ライトジャブ	右足上げ中にRP
レフトバックブロー	右足上げ中にLP
フラミンゴレフトソバット	右足上げ中にLK
フラミンゴライトローキック	右足上げ中に⇗RK
フラミンゴレフトスイープ	右足上げ中に⇗LK
フラミンゴライトヒール	右足上げ中に⇨RK
フラミンゴライトアクセル	右足上げ中に⇦RK
フラミンゴライトサイドキック	右足上げ中にRK
ライトフラミンゴステップイン	右足上げ中に⇨
ライトフラミンゴバックダッシュ	右足上げ中に⇦
ライトフラミンゴ横移動・奥	右足上げ中に⇧
ライトフラミンゴ横移動・手前	右足上げ中に⇩
投げ技系	**コマンド**
ホークウインド	接近してLP+RK
ボールブレーカー	接近してRP+RK
ストームブリンガー	相手の左側面でLP+LKまたはRP+RK
デスブレッシャー	相手の右側面でLP+LPまたはRP+RK
ペインキラー	背後から接近してLP+LKまたはRP+RK
背中向きからの投げ掴み	背を向けてLP+LKまたはRP+RK
デーモンヒール	⇩⇙⬅LK
ソードフィッシュスロー	⇩⬋LP+LK
コブラバイトスロー	⇨➡RP
下段さばき	⇩LP+LKまたは⇧RP+RKまたは⇩RP+RK

相手を惑わせろ リン・シャオユウ



挑打華蘭では相手が浮かない





多彩な移動技と特殊な構え。そのすべてを伝授しよう…。

担当・伊勢猫

立ち状態

●[illegible]
●[illegible]
鉄拳において最も基本的な1・2パンチのことで、攻撃判定の発生は全キャラ中でもトップクラス。ちなみに雀連砲は2発目のRPが中段のアッパーになっているが、カウンターヒット時でも相手を浮かすことはできない…。

●[illegible]
●[illegible]（横ずらし）
短い横移動をすると同時に返した手で、相手の攻撃に割り込む技。ただし、硬直時間が長い上にリーチも短くて使いどころが非常に難しい。

●妃背掌（背向け）
上段から手刀を振り下ろすようなモーションの中段攻撃で、攻撃後は背向けの状態にすることが可能。また、コマンドのレバー部分を長く入力すれば、技後に正面を向ける。

●[illegible]
●[illegible]
●[illegible]
インスト技の前壁架横から架推掌へとつなげる中段攻撃の連携技。2段攻撃である前壁の2段目部分がカウンターヒットすれば架推掌まで連続ヒット確定となる。最後の架推掌部分はディレイで入力を遅らせて出すこともできる。

●妃背掌歩（横ずらし）
前壁と同じモーションから右方向へと横移動をする。前壁と違いヒット時には相手の硬直時間が長くなってくれるが、ガードされた場合はこれといって前壁と大差なし。

●雀翼背掌（背向け）
RPから上歩掌拳へと繋げる連携技。基本的には上歩掌拳と同じように攻撃後は背向け状態になるが、レバー入力によっては正面向きも可能。

●挑打華蘭
RPのアッパー入力で出すことができる中段攻撃。基本的には相手をよろめかせるだけで浮かすことはできない（カウンターも同様）。例外的に相手の背後からヒットさせた場合のみ浮かせることが可能。

●擺歩跳掌（背向け）
しゃがみ状態から出すことができる特殊中段攻撃の連携で、レバー入力によって背向け状態とすることも可能。
ちなみに特殊中段とは立ち、しゃがみガードのどちらでも可能な特殊な判定の攻撃。

●活面脚
横方向から相手を蹴りつける上段攻撃。ガード後に相手が反撃してくるところに置いておくようにして使っていく。



蒼空砲は非常に強くて使える。ヒット後は追い打ちを忘れずに入れていこう！

●浮身腰腿
ダッシュ入力からRKで出すことができるリーチの長い中段攻撃。通常はダウン技だが、カウンターヒット時のみ相手がダウンしない。

●蒼空砲
ミシェールでお馴染みの立ち上がり中段蹴り。下段攻撃ガード後の返し技として非常に使える強い技で、ヒット後は受け身が取れないので追い打ち攻撃が確定してくれる。

●弧月脚
アクロバチックな跳び蹴りで、相手を浮かせる能力はないがカウンターヒット時には相手をダウンさせられる。



擺歩からの擺歩猛虎掌はリーチが長いので、遠間から使っていこう！

●擺歩（横ずらし）
●擺歩猛虎掌
●擺歩砕壁
擺歩猛虎掌と擺歩砕壁は準備モーションである擺歩中に出すことができる攻撃で、この2つは擺歩で歩いた距離が長ければ長いほど攻撃力が上がっていく。それぞれの攻撃判定は擺歩猛虎掌が中段判定、擺歩砕壁にいたってはガード不能となっている。ちなみに擺歩はかならず自分の左側へと横移動をしていく。

●[illegible]
ダッシュ入力から出すことができる中段判定の連続技となっているが、カウンターヒット時には連続ヒットしてくれない。また、2段目カウンターヒット時には相手を地面に叩きつけてバウンドさせる。

●天[illegible]
正面方向への伸身宙返りで足の部分に攻撃判定があるためダウン状態にもヒットする。飛燕流舞の正面版と言ってもらっても間違いではないが、こちらは投げに移行しない。

●[illegible]
この技自体にダメージはないがヒット、ガードに関係なく相手を崩すことができる特殊技。クリーンヒット時には相手の硬直時間が長くなったりもする。



[illegible]2段目カウンターヒットで相手が浮く！空中コンボもいけるっ!!

鳳凰の構え

●左桃頭
●右桃頭
鳳凰の構えから出せる基本のLP、RP。中段判定の攻撃で右桃頭は攻撃判定発生が早くダメージも高い。どちらも攻撃後しゃがみ状態になる。

●弓歩盤肘
中段判定の浮かし技で入力の仕方によって3つのバリエーションがある。簡単にそれぞれを説明すると出が早いものほど硬直時間が長くダメージも低く、出が遅いものほど硬直時間が短くダメージも高い。また、弓歩盤肘・速のみしゃがみ状態ヒットで相手を浮かせることができず、弓歩盤肘・超遅はほかのふたつより相手を高く浮かせられる。

●[illegible]
●[illegible]
鳳凰の構えから出せるLKの基本技で判定は下段で鳳凰の構えを継続できる。ちなみにRKで振り向き中段蹴りを出すことができ、レバー入力で背向け状態にすることも可能。

●[illegible]
●[illegible]
鳳凰の構え限定のLK浮かせ中段キックから派生する連携技で、基本的には連続ヒットしないがダメージは高い。

●[illegible]
●[illegible]
連爪や連腿と同じように鳳凰の構えから限定のジャンプ上段攻撃で、鳳凰旋脚はヒット時に相手を強制的に背向け状態にできる。また、着地時に出すことのできる下段の掃腿はこの場合のみ相手をダウンさせられる。



高速弓歩盤肘ではしゃがんでいる相手を浮かせられない…。

●[illegible]
鳳凰の構え限定のジャンプRKで判定は中段でダメージも高いが、相手を浮かせる性能は持っていない。

各種投げ技

シャオユウの通常投げはそれぞれ揺身倒破（LP＋LK）と流垂落（RP＋RK）。これに横投げの旋毛（左側）と裏旋毛（右側）、背後投げの背念頭落（背後）とがある。正面投げに関してダメージ量は変わらないが、横投げについては旋毛（左側）のほうが痛い。

さて、気になるコマンド投げは3つあり、ひとつめの孔雀跳腿はダメージ自体は立ちLP並と低いが相手の背後を取ることができる。これに対してふたつ目の引き投げは正面



孔雀跳腿後は手を出してくるようなら虎尾脚で浮かせて空中コンボ！



間合いがピッタリならば投げ技に変化してくれる飛燕流舞。

からの通常投げよりもダメージが高く、投げ判定の発生が最も早い。最後の飛燕流舞は少し特殊で通常、打撃判定を持つ伸身後方宙返りとなっているが相手の真上へ着地するようにすると投げに移行する。

これ以外では背向け状態や鳳凰の構えからの専用掴み投げといったものもあるが、これらは相手をつかんだ位置によってそれに対応した通常投げが出るようになっている。

背向け

●背身撃（正面向き）
●虎尾脚（正面向き）

背身撃は掃腿背身撃の2～4段目とまったく同じ連携技で、虎尾脚は背身掃腿撃4段目の中段浮かせキックと同じ。

●背身下段脚（正面向き）

背向け状態で出せるリーチの長い下段攻撃で、カウンターヒット時のみ相手をダウンさせられる。また、レバー入力によっては技後に正面を向くこともできる。

●跳弓脚

背向け状態での後転から出た



背向け技である虎尾脚は浮かし技のメイン。ドンドン使おう！

せる中段判定の打ち上げタイプ浮かせ技。相手をかなり高く浮かせることができる。

●跳鶏跖

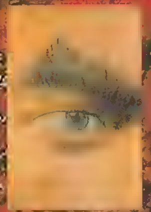
背向け状態ダッシュから出せる中段判定の攻撃。ダウンしている相手に対しても追い打ち攻撃としてヒットする。

打撃技系	コマンド
架推掌（かすいしょう）	⬃LP
雀連手（じゃくれんしゅ）	LP.RP
弱連砲（じゃくれんほう）	LP.⇩RP
左さばき	⇦LP
右さばき	⇦RP
上歩掌拳（じょうほしょうけん）	⬊LP
上歩掌拳～背を向ける	⬂LP
妃背掌（ひはいしょう）	⇧LP
妃背掌（ひはいしょう）～正面構え	⬆LP
前壁（ぜんへき）	⇧LP+RP
前壁加横（ぜんへきかおう）	⇧LP+RP.RP
前壁加横架推掌（ぜんへきかおうかすいしょう）	⇧LP+RP.RP.LP
妃背掌歩（ひはいしょうほ）	⇧LP+RP.LK+RK
烏龍盤打（うりゅうばんだ）	⇩LP
烏龍盤打～鳳凰の構え	⬇LP
雀翼背掌（じゃくよくはいしょう）～背を向ける	RP.LP
雀翼背掌（じゃくよくはいしょう）	RP.⬊LP
蕩肩（とうけん）～背を向ける	立ち途中にRP
蕩肩（とうけん）	立ち途中にRP⇨
挑打華蘭（ちょうだからん）	⬂RP
挿歩桃拳（1発目）	しゃがみ状態から⬊RP
挿歩桃拳（せんぽとうけん）（2発目）	しゃがみ状態から⬊RP.LP
挿歩桃拳1発目～背向けしゃがみ	しゃがみ状態から⬊RP⬊
括面脚（かつめんきゃく）	⇨LK
里合腿（りごうたい）	⇨➡LK
掃腿背身撃（1発目）	しゃがみ中LK
掃腿背身撃（2発目）	しゃがみ中LK.RP
掃腿背身撃（3発目）	しゃがみ中LK.RP.LP
掃腿背身撃（そうたいはいしんげき）	しゃがみ中LK.RP.LP.RK
浮身騰腿（ふしんとうたい）	⇨➡RK
前旋掃腿1発目～鳳凰の構え	しゃがみ状態から⬂RK
前旋掃腿（ぜんせんそうたい） 2発目	しゃがみ状態から⬂RK.RK
蒼空砲（そうくうほう）	立ち途中にRK
弧月閃（こげつせん）	⬀RK
側転横移動（そくてんよこいどう）	⇨LP+RP
前転横移動（ぜんてんよこいどう）	⇨LK+RK
回身横移動（かいしんよこいどう）	LK+RK
回身横移動（かいしんよこいどう）	⇩LK+RK
擺歩（はいほ）	⇦LP+RP
擺歩猛虎掌（はいほもうこしょう）	擺歩中にRP
擺歩砕壁（はいほさいへき）	擺歩中にLP+RP
双壁掌（そうへきしょう）（1発目）	⇨➡LP+RP
双壁掌（そうへきしょう）（2発目）	⇨➡LP+RP.LP+RP
斧刃脚（ふじんきゃく）	⬃RK
挑発1（ちょうはつ1）	LP+LK+RK
挑発2（ちょうはつ2）	RP+LK+RK
気合い溜め（きあいだめ）	LP+RP+LK+RK
天翔十字鳳（てんしょうじゅうじほう）	⇨➡LK+RK
暗脚（あんきゃく）	⬃LK
背を向ける	⇦LK+RK
しゃがみ振り向き	しゃがんだ状態から⬋LK+RK
背中向け～背身撃1発目	背向け中にRP
背中向け～背身撃2発目	背向け中にRP.LP
背中向け～背身撃（はいしんげき）	背向け中にRP.LP.RK
背中向け～虎尾脚（こびきゃく）	背向け中にRK
背中向け～背身下段脚（はいしんげだんきゃく）	背向け中に⇩LK
背中向け～背身下段脚～正面構え	背向け中に⬇LK
背中向け～後転～跳弓脚（ちょうきゅうきゃく）	背向け中に⇨LK+RK.LK+RK
背中向け～跳鶏跖（ちょうけいせき）	背向け中に⇨➡LK
背中向け～鳳凰の構え	背向け中に⇩LP+RP
背中向け～後転	背向け中に⇨LK+RK
背中向け～回身横移動	背向け中にLK+RK
背中向け～回身横移動	背向け中に⇩LK+RK
鳳凰の構え（ほうおうのかまえ）	⇩LP+RPor⬇LP+RP
鳳凰の構え～左桃領（ひだりとうりょう）	鳳凰の構え中にLP
鳳凰の構え～右桃領（みぎとうりょう）	鳳凰の構え中にRP
鳳凰の構え～弓歩盤肘（きゅうほばんちゅう）・早	⇩LP+RP.LP+RPor構えて直ぐにLP+RP
鳳凰の構え～弓歩盤肘（きゅうほばんちゅう）・遅	鳳凰の構え中にLP+RP
鳳凰の構え～弓歩盤肘（きゅうほばんちゅう）・超遅	鳳凰の構え中に⇩LP+RP
鳳凰の構え～下爪（かそう）	鳳凰の構え中にLK
鳳凰の構え～（浮かせキック1発目）	鳳凰の構え中に⬁or⇧or⬀LK
鳳凰の構え～鳳凰連爪（ほうおうれんそう）	鳳凰の構え中に⬁or⇧or⬀LK.LK
鳳凰の構え～鳳凰連腿（ほうおうれんたい）	鳳凰の構え中に⬁or⇧or⬀LK.RK
鳳凰の構え～掃腿（そうたい）	鳳凰の構え中に⬁or⇧or⬀着地際にLK
鳳凰の構え～鳳凰旋脚（ほうおうせんきゃく）	鳳凰の構え中に⬁or⇧or⬀☆LK
鳳凰の構え～中段蹴り（ちゅうだんげり）	鳳凰の構え中にRK
鳳凰の構え～中段蹴り～背を向ける	鳳凰の構え中にRK⇦
鳳凰の構え～扇蹴り	鳳凰の構え中にRK.LK
鳳凰の構え～扇蹴り～奥方向横転	鳳凰の構え中にRK.LK⇧
鳳凰の構え～扇蹴り～手前方向横転	鳳凰の構え中にRK.LK⇩
鳳凰の構え～前旋掃腿1発目	鳳凰の構え中に⇨RK
鳳凰の構え～前旋掃腿（ぜんせんそうたい）	鳳凰の構え中に⇨RK.RK
鳳凰の構え～騰空擺脚（とうくうはいきゃく）1発目	鳳凰の構え中に⇧RK
鳳凰の構え～騰空擺脚（とうくうはいきゃく）	鳳凰の構え中に⇧RK.RK
鳳凰の構え～鳳凰翼腿	鳳凰の構え中に⬁or⇧or⬀☆RK
鳳凰の構え～伏せる	鳳凰の構え中に⇩
鳳凰の構え～ジャンプ	鳳凰の構え中に⇧
鳳凰の構え～背を向ける	鳳凰の構え中に⇨LP+RP
鳳凰の構え～前転	鳳凰の構え中に⇨LK+RK
投げ技系	**コマンド**
揺身倒波（ようしんとうは）	接近してLP+LK
流垂落（りゅうすいらく）	接近してRP+RP
旋毛（つむじ）	相手の左側でLP+LKまたはRP+RK
裏旋毛（うらつむじ）	相手の右側でLP+LKまたはRP+RK
背捻腿落（はいねんたいらく）	背後から接近してLP+LKまたはRP+RK
背中向きからの投げ掴み1	相手に背を向けてLP+LKまたはRP+RK
背中向きからの投げ掴み2	背を向けて⇨➡LP+LKまたは⇨➡RP+RK
鳳凰の構えからの投げ掴み	鳳凰の構え中に⇩LP+LKまたは⇩RP+RK
孔雀跳腿（くじゃくちょうたい）	➡RP.LP
飛燕流舞（ひえんりゅうぶ）	相手に背中を向けて⇨➡LK+RK
引き投げ（ひきなげ）	接近して⇩⬃⬅RP
上・中段さばき	⇦LP+RK
下段さばき	⇩LP+RKor⬃LP+RK
背中向け～上・中段さばき	背向け中にLP+RK
背中向け～下段さばき	背向け中に⬃LP+RK

溜めて羽ばたけ!

ポール フェニックス





基本戦法は変わらぬとはいえ、新技もたくさんある。これで最後だ。その手中に収めよ。

担当：C・LAN

完全技表も公開できるようになり、鉄拳3もいよいよ盛り上がる下地ができてきた。今回は今までコマンドや詳細を紹介できなかった技、あるいは発売バージョンで若干の変更があった技などを中心に、残された固有技を解説だ。大変お待たせしました。これが本当に最後の最後となるポールの技紹介だ。

[illegible]

●裏疾風

これまで新技として何度か紹介してきた「裏疾風」が、発売バージョンでは上段になっている。しかしこのゲームは鉄拳である。しゃがみPやローキックなど、しゃがみ状態でも相手が技を出せばしっかりヒットする。

カウンターヒット時は相手が前にゆっくり倒れるが、実は回復可能。ただし確認してから回復を行うのは容易ならざることなので、とりあえずは回復は考えずに素早く追い打ちにいこう。



裏疾風は上段技。それでもカウンターも含んだ潜在ダメージは魅力。

●裏疾崩拳・裏疾鉄騎

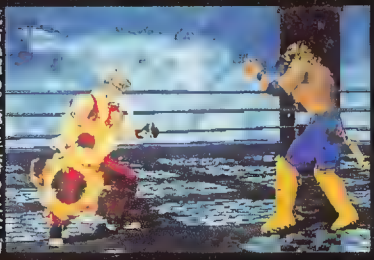
この2つの技は、少しながらディレイをかけて繰り出すことが可能。ディレイ受け付け時間は崩拳のほうが短く、葉桜のヒット（ガード）マークが消えるともう出ない。一方の鉄騎はかなり受け付け時間が長いのでフェイントにはなる。ちなみにディレイをかけるとダメージは少し落ちる。

[illegible]

前置きが長くなってしまったが、いよいよ本題に入ろう。いくつかの技はすでに前回紹介済みだったりするが、コマンドを知った上で今一度正確に把握しておくべし。

●気合い溜め

全キャラ共通の勇気ある無謀行為。全身に気を纏い、気合い溜め後は最初の攻撃がカウンター扱いになる。万聖竜王拳でも当てたものなら一発KOでこりゃ爽快となるが、気合いを溜めるには対戦のさなかで無防備な瞬間を作らなくてはならず、これがどれほど危険なことかは死を見るよりも明らかだ。



気合い溜め。俺に近寄ると大ケガするぜ。

使うとすれば、ダウン攻撃や起き攻めを一回見送るしかないだろう。崩拳でヴォ～と吹っ飛ばした後あたりがオススメだ。威力重視で崩拳や右飛天脚などを狙おう。

●富獄

前回紹介した、避け動作からのショルダータックル。判定は中段。ガードされると硬化が長いので、相手の機先を制すように使おう。

崩拳や鉄騎などがガードされた後や、ワンツーやRKから出すと効果的。開幕の一手としても有効だ。



崩拳がガードされてしまいましたね。相変わらず最速ならばRKが返し技ですが…。



ちょっと遅れて手を出すとこんな感じっす。鉄騎の後も同様。

●浮草

これもすでに前回紹介済みの「逆」崩拳ステップ。ここからRK以外の3種の技に派生させることが可能。上段攻撃をすかす部分があり、また早いのでバックステップ代わりに使っていける。

なお、浮草からの連携はすべて、レバーをニュートラルにしてからボタンを押さないと出ないので注意。

●瓢疾

浮草からのRP。見た目は崩拳に近いが、よく見ると拳ではなく掌打である。ガードされても相手をひるませることができるが、行動の優先権を得るまでには至らない。ダメージは低いもののヒットさせれば、より相手はひるみ時間が長くなるので、簡易的だが二択に持ち込むことができる。浮草スタートのため結果的にリーチはかなり短くなる。滑る距離は少な目に抑えよう。これは浮草連係すべてにいえることである。



瓢疾はヒット後のプライオリティを利用したいところだが暴れられると厳しい。

●瓢瓦

浮草＋LPで瓦割りが出る。この連係はここで終わりだが瓦割りはもともと硬化が短いので使える。

瓢瓦の特徴は、カウンターヒット時。相手を地面に叩きつけ、バウンドさせて跳ね上げることができる。ダッシュ落葉や崩拳ですかさず追い打ちにいこう。

●逃げ旋

浮草からのシットスピンキック。今回ポールのシットスピンキックは、従来のLKに加え、少しリーチの長いLKの2種類がある。この逃げ旋は浮草から、後者のシットスピンキックが出る。ここからさらに2種類に派生させることができる。



瓢瓦はカウンターならばこのように大きくバウンドする。落葉で拾え。

●[illegible]

逃げ旋からの葉桜。この技をここで止めることはまずない。まあ葉桜なのだから派生させることができるわけで

●旋桜崩激

どうでもいいことだが、葉桜止めは「つむじざくら」なのに対し、この技は「せんおうほうげき」と読む。

これは逃げ旋からの葉桜崩拳。大きいのは立ち状態から葉桜が出せるという点だろう。この技も葉桜崩拳、鉄騎同様にディレイをかけることができる。

●旋桜鉄騎

逃げ旋→葉桜鉄騎という連係。カウンター狙いの崩拳か、あるいは浮かし（+落葉）狙いの鉄騎か、ということになるのだが、実際には崩拳9に対し鉄騎1くらいの割合でいいだろう。

●腕拉ぎ十字固め

アルティメットタックルからの派生技として、これまでに闇雲と闇雲絞めがあったが、さらにこの派生技が追加された。これは厳密には2種類あり、闇雲3発からも出すことができる。

この技に限って関節技のあるポール、ニーナ、仁、キングしか抜けることができないので（抜けコマンドLP+RP連打）、確実性を求めるなら、これを使うべきだろう。



腕拉ぎ逆十字固めは抜けられにくいので多用することになるかも。

●闇雲絞め

新技ではないものの、コマンドが難しめなので一応紹介しておこう。

闇雲からの腕拉ぎ十字固めにもいえることだが、パンチ3発はきちんと目押しして出すこと。ここでボタンを押しすぎると途中で止まってしまう。感覚的には一つ前のパンチモーションに入ったくらいに次のボタンを押す感じだ。

そしてレバーをニュートラルにし戻して絞め部分のコマンドを素早く入力。ここは鉄拳独自の簡易同時押しを使い、RK→LPときたらLPを押したままでRPを押そう。

闇雲絞めの入力感覚は前作とほぼ一緒なので、出ない人はPS版の鉄拳2で練習しよう。絶対に無駄にはならないはずだ。



背景の回転で目が回りそうな闇雲絞め。ダメージ重視。

[illegible]

●溜め

立ち待ち安定の鉄拳界では、長時間しゃがんだままでいるのは非常にタブー。ゆえにこの技（?）に気がついてない人も多いはずだ。

この「溜め」は、レバーを下に入れっぱなしにして待つこと1秒で発動する、スクワットのような屈伸モーションである。1秒といっても、しゃがみ状態を認識するまでに少しタイムラグがあるらしく、実際にはそれ以上に長く感じられる。

さてこれは準備段階。ここから強力無比な、ポールが19年温存し続けてきた、必殺の一撃が炸裂する!!



真下にレバーを入れっぱなしにしてじっと待つと……



このスクワットは一体何なのか?

●サマーソルトNG

PS鉄拳2のロウのエンディングを覚えているだろうか。ロウのサマーソルトをまねて自信満々に繰り出すポール。しかし見事失敗して転倒。

この技はあのときの屈辱を晴らすべくサマーソルトを出し、着地に失敗してダメージを受けるという一種の自爆技である。

出すタイミングは「溜め」の屈伸でしゃがんだ瞬間。成功するとポールはサマーソルトで攻撃し、空中で手足をバタつかせながら無様に着地する。与えるダメージ25に対し、ポールが受けるダメージは15。これはこれでなかなか面白い技なのだが、対戦中に溜めを行える余裕など当然なく、フィニッシュ後に出しても時間切れで溜めは完成しない。

果たしてこの技に未知の使い方があるのだろうか?鉄拳衆今世紀最大の焦点である。



サマーソルトで華麗に舞う!



しかし不死鳥は飛べなかった…。また19年後に頑張ろう。

打撃技系	コマンド	気合い溜め（きあいだめ）	LP+RP+LK+RK
ワンツーパンチ	LP.RP	浮草（うきくさ）	⇩⇙⬅
双飛天脚（そうひてんきゃく）	⇗LK.RK	溜め	⬇60フレーム
崩拳（ぼんけん）	⇩⇘⇨RP	飄疾（ひょうしつ）	⇩⇙⇦☆RP
ＰＫコンボ	RP.LK	飄瓦（ひょうが）	⇩⇙⇦☆LP
ＰＤＫコンボ	RP.⬇LK	逃げ旋（にげつむじ）	⇩⇙⇦☆LK
落葉（らくよう）	しゃがみ途中にRK.RP	旋桜（つむじざくら）	⇩⇙⇦☆LK.RP
あびせ蹴り（あびせげり）	⇨⇨RK	旋桜崩激（せんおうほうげき）	⇩⇙⇦☆LK.RP.LP
葉桜（はざくら）	しゃがみ状態から⬊RP	旋桜鉄騎（せんおうてっき）	⇩⇙⇦☆LK.RP.RP
岩石割り（がんせきわり）	（相手がダウン中）しゃがみ途中にRP	投げ技系	
三宝龍（さんぼうりゅう）（上段）	⇨⇨LK.RK.RK	左一本背負い投げ（ひだりいっぽんせおいなげ）	接近してLP+LK
三宝龍（中段）	⇨⇨LK.RK.⇨（または⇘）RK	腕取り逆十字（うでとりぎゃくじゅうじ）	接近してRP+RK
三宝龍（下段）	⇨⇨LK.RK.⇩（または⇙）RK	腕返し（うでがえし）	相手の左側面でLP+LKまたはRP+RK
瓦割り（かわらわり）	しゃがみ途中にLP	大外刈け（おおそとがけ）	相手の右側面でLP+LKまたはRP+RK
瓦割り崩拳（かわらわりぼんけん）	しゃがみ途中にLP.RP	背落し（せおとし）	背後から接近してLP+LKまたはRP+RK
瓦割り落葉（かわらわりらくよう）	しゃがみ途中にLP.RK.RP	背中向きからの投げ掴み	背を向けてLP+LKまたはRP+RK
葉桜崩拳（はざくらぼんけん）	しゃがんだ状態から⬊RP.LP	返し技（かえしわざ）	相手の攻撃にあわせて⇦LP+LKまたは⇦RP+RK
疾風（はやて）	⇨➡RP	巴投げ（ともえなげ）	⬅RP+LK
葉桜鉄騎（はざくらてっき）	しゃがんだ状態から⬊RP.RP	裏当て（うらあて）	接近して⇨➡LP+RP
万聖竜王拳（ばんせいりゅうおうけん）	⬅LP+RP	風牙（ふうが）	接近して⬊LP+RP
逆ＰＤＫコンボ	LP.RK	アルティメットタックル	⬋LP+RP
クイックPKコンボ	前進中にRP.LK	闇雲（やみくも）	タックル中にRP.LP.RP.LP.RP
サマーソルトＮＧ（さまーそるとえぬじー）	⬇（60フレーム）⇧RP+LK+RK	闇雲絞め（やみくもじめ）	タックル中にRP.⬇LP.LP.☆RK.LP.LP+RP
富嶽	⇨LP+RK	腕拉ぎ十字固（うでひしぎじゅうじがため）	タックル中にLP+RP
裏疾風（うらはやて）	⇩⇘⇨LP	腕拉ぎ十字固（うでひしぎじゅうじがため）	闇雲 3 発後LP+RP
鉞打ち（まさかりうち）	⇨LP+RP		

待望の技紹介!!

フォレスト ロウ





豊富な中段攻撃、連続技。手数で勝負するのがロウの神髄だ。

担当：キャサ夫

フォレスト・ロウが持っている技のうち、半分近く占めているのがサマーソルト系の技。通常技から派生してサマーソルトを連携で出すことができるのだ。

で、このサマーソルトキック。通常技がカウンターヒットした場合なら、必ずサマーソルトまでもがヒットして相手を浮かすことが可能。そこにさらにサマーソルトで追い打ち。これがロウの基本となる戦術となっている。

さて、今回は今までに紹介していない技、新技を一気に紹介しようと思う。前作でも上位を位置していたロウ。比べて今回は、その状態にさらに技が追加されているため前作よりもいけてるかも知れない。

継承技も重要だぞ

●左連拳

ロウお馴染みの技になる左連拳。上段に左パンチを5発続けて攻撃することができ、左連拳中ならどこでもドラゴンナックルコンボへ派生することが可能。

基本的には2発までしか連続となっていない。だからヒットした場合は、3発目からドラゴンナックルコンボへつなぐと、ダウンも奪えていいだろう。なお、カウンターヒット時は5発すべてがヒットするのも忘れずに。

●ドラゴンナックルコンボ

ドラゴンナックルコンボにはレバーを入力しないものと、したもので2種類がある。いずれも連続技とはなっているが、レバーを入力しないものの攻撃判定は上、上段。異なり、レバーを使ったものは上、中、上となっているためしゃがまれていても心配ない。

3になってからだが、レバー入れドラゴンナックルコンボはディレイ（遅らす）ことができるようになり、2発目から3発目を出すときに使える。

●三連ハイキック

ドラゴンローからの派生で出すことができる三連ハイキック。ローからの攻撃判定は下、上、上、上段となっていて使えそうもないが、3発目でレバーを右下へ入力してLKを押すとフェイントミドルキックに派生することもできる。

●スライディング

しゃがんだ状態からでないと出すことができないスライディング。もちろん判定は下段となっていて、ヒットしたらダウンを奪い、起き上がり蹴りを追い打ちとして必ず決めることができる。

コマンド入力が比較的難しくなっているが、しゃがんでから素早く入力すれば出せるだろう。

●ドラゴンスラッシュ

中距離からでも十分リーチがあるので、強い技Dスラッシュ。中段攻撃となっているほか、ガードされてもガード崩しとなっているのが利点。

●ドラゴンファング

継承技となるガード不能技。攻撃発生は極めて遅いものの、与えるダメージは絶大。だいたい体力ゲージの7割程度を奪える。

一応、レバーを上に2回入力で技をキャンセルすることが可能。モーション時に攻撃をくらうとカウンター扱いになるので、無理な使い方はさけるように。



ちょっとコマンドが難しめのスライディング。



ヒット後、LK連打で起き上がり蹴りが追い打ちに。



継承技のドラゴンファング。ガード不能でヒットすると7割ゲット！

●ドラゴンラッシュ

前号でも紹介したドラゴンラッシュ。中、下、中段と流れる攻撃判定は存在感大。すべてが連続攻撃とはなっていないが、2発目の下段蹴りがカウンターヒットすると見事に3発目がヒットし、相手を浮かせることができる。

●ドラゴンストーム

これもまた新技となる。3発すべてが中段攻撃となり、最後がヒットすれば浮かすことができる。だが、ドラゴンストームは1~2発目までが連続攻撃。2発目がカウンターヒットでないと3発目も当たらない。

この技も3発目にディレイがかかるので、狙って使うといいだろう。

●ダブルドラゴン

軸移動中からでないと出すことができない技ダブルドラゴン。攻撃発生は2回にわたり、ヒットすればダウンも奪える。技判定は上、中段となっているが、1発目と2発目の発生時間が極めて短くなっていて、連続攻撃となる。ゆえに1発目が上段攻撃でも安心してダブルドラゴンを使えるわけだ。

こうなったらどこでも出しちゃえ

●ジャンプサイドキックライトサマー

ドラゴンスラッシュのようなキックを1発目に出し、そこからサマーソルトを繰り出す。攻撃判定は上、中段となっているが、1発目の攻撃はフェイント。狙いは2発目のサマーソルトにある。



相手が寝ているところに1発目のジャンプサイドキック。



油断して動いたところにサマーがヒット。こんな使い方も可能。

●サマーソルトキック

ごく普通のノーマルなサマーソルトキック。しゃがんだ状態からだとサマー大、立ち状態からだとサマー小を出すことができる。

攻撃判定はもちろんのこと中段となっていて、小サマーに限っては後にLKを入力するとダブルサマーに変化する。

●サマーソルトドロップ

前作からの継承技であるSドロップ。しゃがんだ状態から出し、昇りでは攻撃判定が存在しないが、下りで攻撃する。ダウン攻撃くらいでしか使い道がないだろう。

サマーソルト系の技は多数持っているロウ。これら以外の通常技から派生するサマーは、基本的にカウンターヒット時ならサマーソルトへつなぐことができ、浮いた相手にさらにサマーソルトキックで空中コンボを狙う。

[illegible]いろいろ [illegible]技紹介

●フェイクステップ系

コマンド入力後に軽やかなステップを踏む。これがフェイクステップだ。

ここからはLPでフェイクステップブローが出る。技自体の攻撃判定は中段となっているが、フェイクステップのモーションが終わりに近づかないと技を出せない。つまり、モーション中は無防備状態なわけ。



フェイクステップからのブロー。たいてい潰される。

フェイクステップの本当の意味は「当て身技」になる。コマンド入力したときに相手の上、中段のパンチ系の技が出てると、それをいなし、そこに4つあるうちのいずれかのボタンで攻撃する。

いなしたときは完全に有利な状態となり、4つのボタンの技はすべてが確定してヒットする。今のところ有効と考えられているものは、いなし後LK。攻撃力も良し、ダウンも奪えるということで有効かと。



フェイクステップの神髄は当て身技。



成功すると相手はひるみ、確定技がヒット。ちなみにこれはLK。

●気合い溜め

4つのボタンを同時押しすると、キャラクターは気合いを溜める(そのまま)。この動作、意味的には普段の攻撃力を1・5倍にする効果がある。ロウはそこからさらにフェイント技を出すことができるのだ。

それは目突きフェイントからのスラストロー。攻撃判定は上、中段だが、1発目はほとんど意味なし。気合いを溜め、相手が近付いてきたら出すといいだろう。

●エルボードラゴンウイップ

肘打ちからのオーバーヘッドキック。中段の肘打ち後、コマンドを入力しないとキャラは後ろを向いたままになり、コマンド入力するとキックを出す。この技、ガードされてしまうと背後投げを決められてしまうほどの硬化時間が存在するが、オーバーヘッドキック後レバーを下に入れっぱなしにすると、寝ることができ反撃を受けない。

これはオーバーヘッドキック単体でもいえることなので、覚えておくといいだろう。



オーバーヘッドキック後レバーを下に入力しっぱなしだと…



反撃も受けません。やり過ぎると嫌われる可能性大。

●サマーソルトフェイク

しゃがんでいる状態からレバーを上に入力すると、バック宙をする。この動きは極めてサマーソルトキックに近いものがある。これがフェイク(偽物)だ。

で、このあとにRKを入力すると蹴り上げが出るのだ。中段蹴りで攻撃発生もかなり早いうえ、ヒットすれば浮かせることも可能。結構使える技だぞ。



しゃがみ状態からレバーを上に入力するとバック宙が…



で、着地と同時に蹴り上げ。初めは絶対くらうフェイク技だ。

投げだって [illegible]

●ジャッキアップ

通常投げの右投げ。相手の胸に飛び移り、そのまま押し倒す。ちょっとカッコが悪いかな。

●レイジドラゴン

こちらは左投げ。ボディーブローのあと、裏拳で相手をぶっ飛ばす。アングルの変化で迫力をます部分も…。

●ドラゴンダイブ

コマンド変更された投げ技。相手の身体の上を走り抜けていく迫力は未だ健在といった感じ。

●横投げ

横投げは2種類あり、相手の右側面か左側面かで異なる。左側面での投げは、逆ヘッドロックした状態で蹴りを顔面に決める。ダメージは割と高めだ。

右側面での投げは、一言でいうと金的パンチ。非常に痛そうで、ダメージもちょっと高めになっている。

打撃技系	コマンド
ワンツーパンチ	LP.RP
ステップインミドルキック	⇘LK
サマーソルトキック(大ジャンプタイプ)	⬇⇧(または⇖または⇗)RK
サマーソルトキック(小ジャンプタイプ)	⬆(または⬉または⬈)RK
スピンキックコンボ	RK.LK.RK
左連拳	LP.LP.LP.LP.LP
ドラゴンナックルコンボ	➡RP.RP.RP
ドラゴンナックルコンボ	RP.RP
サマーソルトドロップ	⬇⬆(または⬉または⬈)LK+RK
ドラゴンロー	しゃがみ途中にLK
三連ハイキック	LK.LK.LK
フェイントミドルキック	3連ハイキックの途中に➡
スライディング	しゃがんだ状態から⇘⇩⬊LK
ドラゴンサマー	RK.⇧LK
ドラゴンスラッシュ	⇨⇨⇨LK
ドラゴンファング	⇗LP+RP(⇧⇧でキャンセル)
シットスピンキックサマー	しゃがんだ状態からLK.RK
ドラゴンローレフトサマー	⇩RK.LK
フロントキックレフトサマー	立ち上がり途中にRK.LK
ハイキックライトサマー	LK.RK
シットストレートレフトサマー	⬇(または⇩)RP.LK
ドラゴンブレス	⇩LK.LK.LK.LK.RK
ジャンプサイドキックライトサマー	⇧(または⇖または⇗)LK.RK
クイックサマーソルトキック	LK+RK
ダブルサマーソルトキック	LK+RK.LK or⬆RK.RK
ドラゴンテイル	⇗RK
ローキックレフトサマー	しゃがんだ状態からRK.LK
サイドキックライトサマー	立ち上がり途中にLK.RK
ドラゴンラッシュ	⇦RP.LK.RK
(目突きフェイント)	気合い溜め終了時にLP
スラストロー	目突きフェイント中にLK
オーバーヘッドキック	⇩LK+RK
エルボードラゴンウイップ	⇗RP.RK
寸勁(すんけい)	⇨RP.LP
サマーソルトフェイク	⬇⇧(または⇖または⇗)☆RK
ドラゴンストーム	⇦LP.RP.LP
フェイクステップ	⇦LP+RP
フェイクステップブロー	フェイクステップ中にLP
トラップレフトブロー	フェイクステップ成功後にLP
トラップライトブロー	フェイクステップ成功後にRP
トラップライトローキック	フェイクステップ成功後にRK
トラップレフトサイドキック	フェイクステップ成功後にLK
気合い溜め(きあいだめ)	LP+RP+LK+RK
ダブルドラゴン	横移動中にLK+RK
ドラゴンバックブロー	背中を向けてLPorRP
フェイク	⬇⇧(または⇖または⇗)

投げ技系	コマンド
ジャッキアップ	接近してRP+RK
レイジドラゴン	接近してLP+LK
折檻キック(せっかんきっく)	相手の左側面でLP+LKまたはRP+RK
ドラゴンスタンプ	相手の右側面でLP+LKまたはRP+RK
ドラゴンバイツ	背後から接近してLP+LKまたはRP+RK
背中向きからの投げ掴み	背を向けてLP+LKまたはRP+RK
折檻パンチ(せっかんぱんち)	接近して⬊LP+RP
ドラゴンフォール	接近して⬊LP+RP.LP.RP.LP+RP
ドラゴンニー	接近して⇨➡LK+RK
ドラゴンダイブ	➡RP+LK
上・中段さばき	⇦LP+LK(または⇦RP+RK)
下段さばき	⇗(または⇩)LP+LKまたは⇗(または⇩)RP+RK
フェイクステップ	⬅LP+RP

投げよ、うなれ!
キング





いままで公開されなかった技を一挙に公開だ。

担当:SHO

投げ技について

前回紹介した継承技についての投げコンボはワンダフルメキシカンコンボなどほとんどの技が継承されていた。しかし、ロメロスペシャルやSTFについてはわからなかったのだが、コマンドに多少の変更があった程度で、継承されていることがわかった。

また、ロメロスペシャルのように難しかったコマンドに関しては、簡単になっているので出しやすくなっている。

通常の投げ技はほとんど変わっていないが、やはり若干のコマンドの変更はあるようだ。

通常投げで新たに加わった技と言えばマッスルバスターとアルティメットタックルが目をひく新技だ。

マッスルバスターは、相手を抱え込んでジャンプし、落下してきて落とすといった技。どこかで見たような技だが、威力はピカイチで、通常投げの中ではかなり威力が高い。

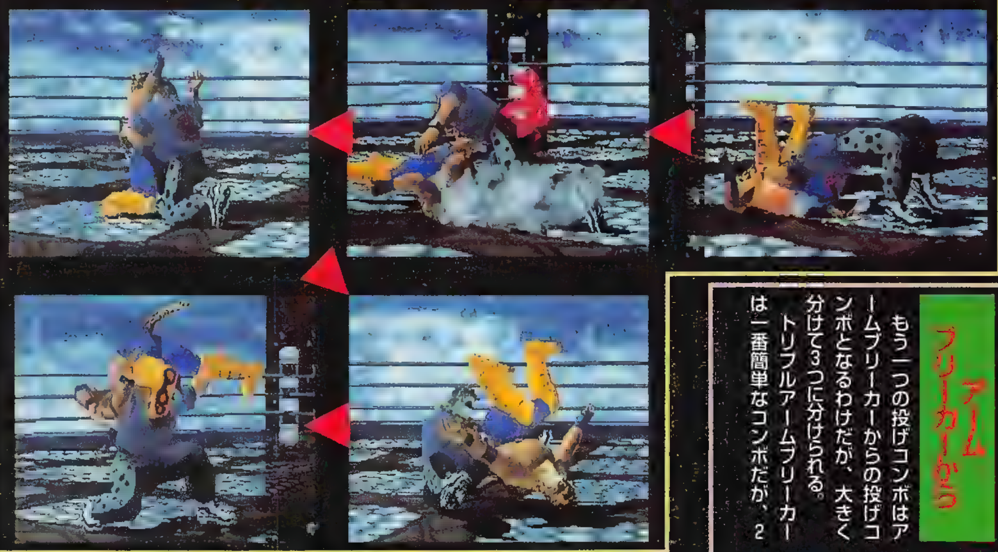
アルティメットタックルは、この技だけではなく、ここから派生する技に魅力がある。

次から紹介する技は新しく加わった、投げコンボを中心に紹介していこうと思う。

ベルウッドスペシャルコンボ

ワンダフルメキシカンコンボに続き、5つの技が1つになる連続した投げコンボがこの技だ。言うまでもなく威力はかなりのものだ。

リバースゴリースペシャルボムからマッスルバスターまでをセットでベルウッドスペシャルコンボと呼ぶ。



アームブリーカーから

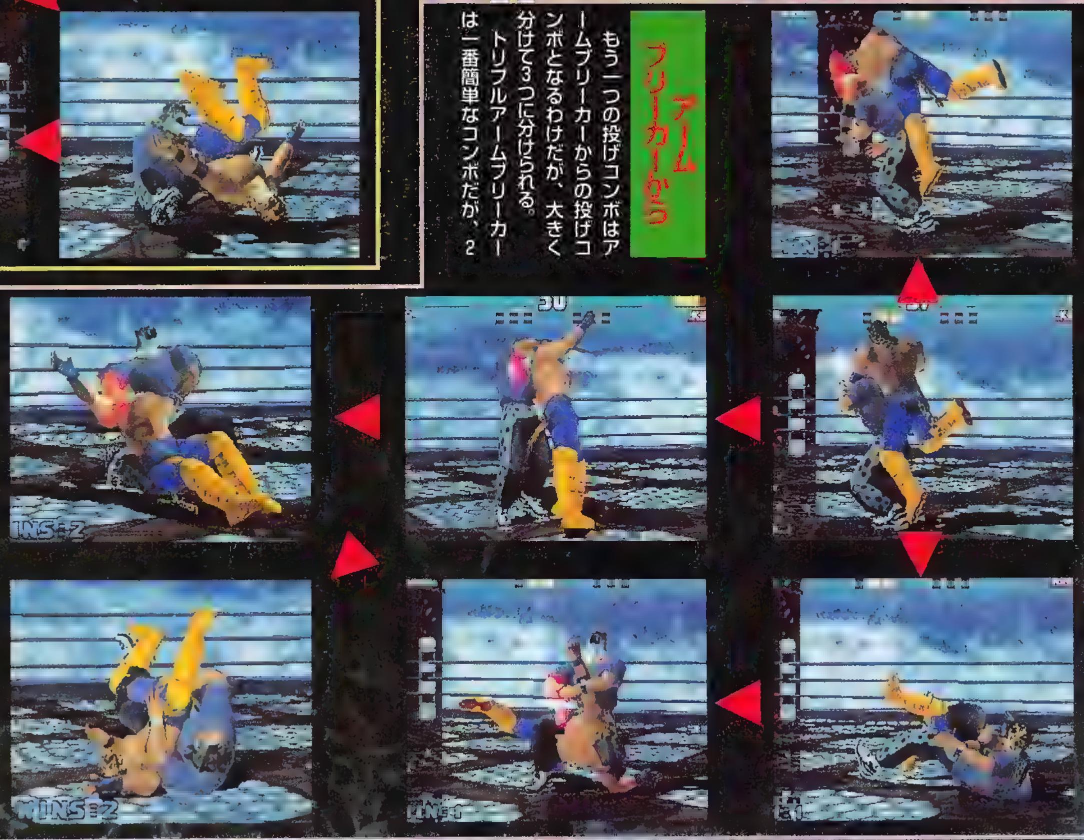
もう一つの投げコンボはアームブリーカーからの投げコンボとなるわけだが、大きく分けて3つに分けられる。

トリプルアームブリーカーは一番簡単なコンボだが、2段階で終わる。カワズ落しに派生する投げはストラングルホールドまでだが、威力はそこそこといった感じだ。

チキンウィングフェイスロックからの派生は2つあり、ドラゴンスリーパーにいくタイプとローリングクレイドルにいくのと2タイプのコンボがある。

ドラゴンスリーパーのほうはコマンドもそこそこで威力もまあまあだ。ローリングクレイドルはコマンドが難しいが、威力はすさまじく高いので狙っていくべきだろう。

投げコンボは難しいが威力はあるので練習あるのみだ。



アルティメットタックル

先程少しだけ触れたが、アルティメットタックルからの派生技がキングには存在する。

キングはタックルの後に、腕拉ぎ十字固と膝十字固ができるようになっており、どちらかの技にいくかによって、投げ抜けも変わってくる。

さらに、この後にも派生することができるのだ。

そこで、アルティメットタックルからの技を一つずつ紹介しよう。

●腕拉ぎ十字固

タックルパンチ3発からも派生することができるこの技は、威力もそこそこで使い勝手がいい。

●レイジウインド

腕拉ぎ十字固からさらに派生することができる技。威力はあまりないのだが、返されることはないのがいい。

●膝十字固

マウントポジションから膝を取りにいくキング独特の技。腕拉ぎ十字固と2択攻撃をかけることができる。

●カゼスペシャル

膝十字固から派生するカゼスペシャルは威力が非常に高いのでオススメ。しかし、なぜか出にくいのがたまにきず。



ダウン投げ

キングだけが使うことができるダウン投げ。つまり、相手のダウン時に無条件で投げてしまうというものだ。

かなり強力な技のように思えるが、実際はダウンしてボーっとしている相手などいないし、ダウン時には必ず受け身をとることができるので、なかなか決まることはない。

といった感じのダウン投げなのだが、技の数だけはかなり用意されているので紹介していこう。

仰向け足側から
●ジャイアントスイング
●ゴールデンヘッドバット
●フィギアフォー レッグロック

仰向け側面から
●転がす（うつ伏せにする）

うつ伏せ頭側から
●逆鷹羽締

うつ伏せ左側面から
●キャメルクラッチ

うつ伏せ右側面から
●弓矢固

となっている。

また、仰向け頭側からのダウン投げと、うつ伏せ足側からのダウン投げも存在する。



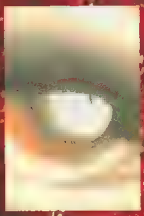
打撃技系	コマンド
掌底（しょうてい）	LP.RP
掌底アッパー（しょうていあっぱー）	LP.RP.LP
ドロップキック	LK+RKまたは⇨⇨LK+RK
サテライトドロップキック	⇨⇨⇨LK+RK
ジェイルキック	⇨⇘RK
ナックルボム	⇗LP+RP
アリキック	⇩LK+RK.RK.RKまたは⬇⬊RK.RK.RK
アリキック（カウンター時）	⇩LK+RK.RK.RK.RK.RKまたは⬇⬊RK.RK.RK,RK.RK
エルボードロップ	⇧（または⇘または⇗）RP+RK
スマッシュアッパー	⇨⇘RP
グランドスマッシュ	⇨⇨☆RP
ダイナマイトアッパー	⬇⬊RP
フライングクロスチョップ	⇨⇨LP+RP
フランケンシュタイナー（投げ間合い外）	⇘LK+RK
ライトストレート→レフトアッパー	RP.LP
レフトストレート→ライトアッパー	しゃがみ途中にLP.RP
ムーンサルトボディープレス	LP+RK
ジャガーインパクト	➡LP+RP
エルボースティング	⇩LP+RP
スピニングスマッシュ	アリキック1発目のあとにRP
893・K（はちきゅうさん・けー）	⇦RK
ブルータルサイクロン	LP+RP
ブルータルサイクロン2発目	LP+RP.LP
ターンラリアット	背を向けてLP+RP
レッグラリアット	横移動中にLK+RK
ガード崩し	⇨➡LP+RP
レッグブレーカー	⬇⇙LP
アローストレート	横移動中にRP
ショルダータックル	⇨RP+LK
気合い溜め（きあいだめ）	LP+RP+LK+RK
ブラックボム	⇨⇩⇘LP+RP
投げ技系	
スイングＤＤＴ	接近してLP+LK
ブレンバスター	接近してRP+RK
アルゼンチンバックブリーカー	相手の左側面でLP+LKまたはRP+RK
ニークラッシャー	相手の右側面でLP+LKまたはRP+RK
ハーフボストンクラブ	背後から接近してLP+LK
コブラツイスト	背後から接近してRP+RK
ストレッチバスター	背後から接近して⇦➡LP+RP
背中向きからの投げ掴み	背を向けてLP+LKまたはRP+RK
DDT	接近して⬇⇗⇩⬋LP+RP
ツームストンパイルドライバー	接近して⇗➡RP
ジャイアントスイング	接近して⇨⇦⇗⇩⇙➡LP
フランケンシュタイナー（投げ間合い内）	⇘LK+RK
フランケンシュタイナー（投げ間合い内、ガードせず）	⇘LK+RK
フィギアフォーレッグロック	接近して⬋LP+RP
ココナッツクラッシュ	接近して⬊RP+LK
マッスルバスター	⇩⇙⬅LP+RP
アルティメットタックル	しゃがみ中にLP+RPor⇨⇩⬊LP+RP
ジャンピングパワーボム	相手しゃがみ中に⇩LP+LKまたは⇩RP+RK
下段さばき	⇘(LP+RKorRP+LK)または⇩(LP+RKorRP+LK)
ドラゴンスクリュー	相手の攻撃にあわせて⬅LP+LKor⬅RP+RK
回転アキレス腱固	相手の攻撃にあわせて⬅LP+LKor⬅RP+RK
アルティメットタックル	⬇RP+LPまたは⬋RP+LPまたは⇨⇩⬊RP+LP
タックルパンチ	タックル後にRP.LP.RP.LP.RP

腕拉ぎ十字固（うでひしぎじゅうじがため）	タックル後にLP+RP
レイジウインド	腕拉ぎ十字固中にLP+RP
膝十字固（ひざじゅうじがため）	タックル後にLK+RK
カゼスペシャル	腕十字固中にLP+RP
ジャイアントスイング	ダウンした相手の下半身で⇗LP+LK
ゴールデンヘッドバット	ダウンした相手の下半身で⇗RP+RK
フィギアフォーレッグロック	ダウンした相手の下半身で⬋RP+RK
転がす	ダウンした相手の左側面で⇗LP+LKまたは⇗RP+RK
転がす	ダウンした相手の右側面で⇗LP+LKまたは⇗RP+RK
逆鷹羽紋（ぎゃくたかばじめ）	ダウンした相手の上半身で⇗LP+LKまたは⇗RP+RK
キャメルクラッチ	ダウンした相手の左側面で⇗LP+LKまたは⇗RP+RK
弓矢固（ゆみやがため）	ダウンした相手の右側面で⇗LP+LKまたは⇗RP+RK
ロープ投げ	接近して⬅LP+RP
ロープ投げ～引き戻し	接近して⬅LP+RP.LP+LK
ロープ投げ～投げ飛ばし	接近して⬅LP+RP.RP+RK
ロープ投げ～叩きつけ	接近して⬅LP+RP.LK+RK
ロープ投げ～後方取り	接近して⬅LP+RP.LP+RP
ジャガードライバー	接近して⇩⇘➡LP
ボストンクラブ	ジャガードライバー中に10フレーム待ってLP+RP.LK.RK.LP+RP
アーチロックフェイスバスター	ジャガードライバー中にLP+RP
ジャガーバックブリーカー	グランドスマッシュカウンターヒット時にLP+RP
ジャンピングパワーボム	グランドスマッシュカウンターヒット時にLP+RP⇧⇩LK+RK
スタンディングアキレスホールド	相手に接近して⇨⇩⬊RP+LK
インディアンデスロック	スタンディングアキレスホールド中にLP+RP.LP.LK.LP+RP
ロメロスペシャル	インディアンデスロック中にLP.LK.RK.LP+RP.LK+RK
Ｓ．Ｔ．Ｆ	スタンディングアキレスホールド中にLP.RP.LK.LP+RP
スコーピオンデスロック	スタンディングアキレスホールド中にLP+RP.LK.LP.LP+LK
アームブリーカー	相手に接近して⇨⇩⬊LP+RK
トリプル・アームブリーカー	アームブリーカー中にLP+RP.LP+RP
カワズ落し	アームブリーカー中にLP+RP.RK.RP+RK
ストラングル・ホールド	カワズ落し中にRK.LK.RK.LK+RK.LP+RP
チキンウイングフェイスロック	アームブリーカー中にRP.LP.LP+RP+LK
ドラゴン・スリーパー	チキンウイング中にRP.LP.LK.LP+RP+RK.LP+RP+RK
ローリング・クレイドル	チキンウイング中にLP+LK.LK+RK.RP+RK.LP+RP.LP+RP+LK
ワンダフルメキシカンコンボ	ワンダフルメキシカンコンボ
リバースアームクラッチスラム（A）	相手に接近して⇨⬊LP+LK
リバースアームクラッチスラム（B）	相手に接近して⇨⬊RP+RK
バックドロップ	リバースアームクラッチ中にRP.LP.LP+RP
ジャーマンスープレックス	バックドロップ中にLK+RK.LP+RP
パワーボム	ジャーマンスープレックス中にLP.RP.LK+RK
ジャイアントスイング	パワーボム中にRP.LP.LK.RK
マッスルバスター	パワーボム中にLK.LP.RP.LK+RK.LP+RP+LK+RK
ベルウッドスペシャルコンボ	ベルウッドスペシャルコンボ
リバースゴリースペシャルボム	相手に接近して⇨⬊LP+RP
リバースゴリースペシャルボム（しゃがみ）	相手に接近して⇘⬊RP+RK
キャノンボールバスター	リバースゴリースペシャルボム中にRP.RP.LP+RP
マンハッタンドロップ	キャノンボールバスター中にLK+RK.LP+RP.LP+RP+RK
ドクターボム	マンハッタンドロップ中にLP.RP.LK+RK.LP+RP
ジャイアントスイング	ドクターボム中にRP.LP.LK.RK
マッスルバスター	ドクターボム中にLK.LP.RP.LK+RK.LP+RP+LK+RK
キャノンボールバスター	横移動中RP+RK（相手の背後左右を掴んだとき）
マンハッタンドロップ	キャノンボールバスター中にLK+RK.LP+RP.LP+RP+RK
ドクターボム	マンハッタンドロップ中にLP.RP.LK+RK.LP+RP
ジャイアントスイング	ドクターボム中にRP.LP.LK.RK
マッスルバスター	ドクターボム中にLK.LP.RP.LK+RK.LP+RP+LK+RK

金・銀・銅から毒霧

吉光





新技を多数紹介。これで一気に暴れられるぞ。

担当：かっちん

今回は、吉光にもまだまだ隠されていた技がたくさんあるので、それらの技を解説していこう。

体力を奪え、そして返す？

●忍法陽炎・裏

忍法陽炎（↖↖LK＋RP）から連係技があるが、忍法陽炎・裏（↖➡LK＋RP）からは2つの技に派生する。

まずは御霊削り（LP＋RK）。忍法陽炎・裏のあとは相手に背を向けているので、対処に迷っている相手に使ってみよう。

この技は相手側に振り向き片手を出して相手の頭をつかむ。技の種類としては投げ技になっており、相手の体力を奪いつつ自分も回復するという理想的な投げ技である。

もちろん、そのぶんだけ決めにくいというのはあるが、狙ってみる価値もあるだろう。体力の減り具合もまあまあ。

もうひとつは御霊返し（➡LP＋LK）といって、動き自体は御霊削りと同じなのだが、内容はまったくの反対。

なんと、自分の体力を減らして相手側に回復させるという投げ技である。

とうぜん実戦レベルでは何に使用するかはまったくの謎。でも吉光らしい技としては十分期待に応える技でもある。

ほかに、誤ってレバーを相手方向に入力してしまい、御霊返しのつもりが…という失敗だけは避けたいね。

なお、これら御霊削り・返しは無想（横移動中にLK＋RK）から行うこともできる。

無想は相手に背を向けて一定時間で振り向くと回復する技だが、御霊削りに派生させることができるのであれば、相手側も吉光の背後は襲いにくくなる。

また、振り向く転生（無想から○）だけでも相手にダメージを与えられるので、タイミングと2つの技を使い分けていこう。



忍法陽炎・裏か、無想で相手に背を向ける。



そこから相手の体力を奪いつつ自分は回復できる投げ技へ。



見ためは同じだが、こちらは自分の体力を減らして



相手に与える？ さすが吉光やってくれます。

卍車からの追い打ちと派生

さて、お次は忍法卍車（[illegible]LK＋RK）からの派生技を紹介していこう。

派生技といっても地上戦や相手の下段攻撃を先読みして使用するのではなく、追い打ち技として使ってみるといい。

●銅閃華

忍法卍車で相手を踏みつけた後に、忍法卍車でさらに追い打ちをする技といえばわかりやすいだろう。

LPを入力するタイミングは先行入力すること。踏んだのを確認してからでは、吉光はそのままバックジャンプをして単なる忍法卍車になってしまう。

まあ、そんなにシビアなタイミングではないので、すぐに身に付くだろう。

●鋼閃華

ごうせんかと読む。この技は卍車→銅閃華からさらに派生した技で、もう一度卍車を行う技である。相手がダウン回避である受け身を取られるとヒットせず、多大なスキを生むがダメージは高い。

とりあえず銅閃華までを基本の動きとし、相手の出方次第で変えていくと柔軟性があっていいだろう。

●銀閃華

銀閃華はバク転。この技も



忍法卍車で相手を踏みつけてから



忍法卍車でぐりぐりと。ここまでなら銅閃華。



そして、もう一度踏むと鋼閃華となる。



今度は卍車からバク転。これは銀閃華。



そのあと連獄剣で襲いかかると金閃華だ。

銅閃華から派生した技で、前出の鋼閃華か銀閃華のどちらかに派生することになる。
非常に当てにくいのだが、ダウンしている相手にヒットさせることもでき、間合いを開けるのにも使用できる。
鋼閃華への派生をうまくダウン回避する相手にはこちらを使用したほうがいいだろう。

●金閃華

この技は銀閃華から派生する技で、最初から数えると、忍法卍車→銅閃華→銀閃華→金閃華となる。
金閃華とは、要するに連獄剣のことで、銀閃華でバク転したあとのさらなる派生技になる。CPUがよく使用するので見たことはあるだろう。
また、斬哭剣でなく連獄剣であることに着目しよう。ということは、限度はあるがある程度までならパワーを上げることができる。
ダウン状態でこちらの様子をうかがっている相手や前転してくる相手に有効だ。

その他の[illegible]

ここからは今回紹介した固有技を解説していこう。

●紫電菊

紫電から忍法卍菊の連係技。地上で使ってもいいし、空中コンボで使ってもいい。1、2段目の連係があまり早くないので、一気に入力し過ぎると3段目の技がでないので注意しよう。



紫電から卍菊へ、流れるような連係が美しい。

●おぼろ車

豪快に飛び上がるガード不能技。攻撃判定は2段階になっており、1段目は地上の相手に使用し、2段目はダウン状態の相手に対してヒットさせよう。



奇襲的な意味合いは強いが派手でカッコイイ。

●毒溜め→毒霧

やや後ろに体を引いて、怪しい何かを噴き出す。じつはガード不能になっており、ヒットさせれば通常技を追い打ちで入れることも可能。



怪しいガード不能技、毒霧。

コマンド投げである、忍法櫓落し（LP+RP）のコマンドミスで出やすいので、モーションだけは見たことがあるだろう。

●吉光ブレード

いちおう返し技（当て身）扱いとなっているが、攻撃判定を持ったバリアのようなものと解釈したほうがわかりやすい。タイミングが難しいのであまり狙いすぎないようにしよう。



ほかの返し技とは一味違った魅力の吉光ブレード。

●黄泉駆け

カウンターヒットすると相手を斬り抜く技。決まるとしびれるくらいカッコイイ。気合い溜め直後であれば、ヒットするだけで成立する。



スパッと切り抜く、疾風のごとき。

打撃技系	コマンド
忍法陽炎（にんぽうかげろう）	LK+RK
奥法草薙（にんぽうくさなぎ）	忍法陽炎中にLP+RP
忍法卍葛（にんぽうまんじかずら）	⬅LP.LP.LP.LP.LP.LP
忍法卍茭（にんぽうまんじそう）	↙LK.LK.LK.LK.LK
三散花（さざんか）	RK.RK.RK
忍法卍車（にんぽうまんじぐるま）	LK+RK
吹雪（ふぶき）	RK
倒木蹴（とうぼくしゅう）	忍法卍茭中に RK
斬哭剣（ざんこくけん）	LP
絶鳴剣（ぜつめいけん）	⬅LP
稲妻（いなずま）	LK.RK
露払い（つゆばらい）	しゃがみ前進し始めにLK
ＰＫコンボ	RP.LK
ＰＤＫコンボ	RP.⬇LK
卍あぐら	⬇LK+RK
千覚（せんがく）	卍あぐら中にレバーニュートラル
飛空剣（ひくうけん）	前大ジャンプし始めにLP+RP
飛空襲剣（ひくうしゅうけん）	飛空剣中に⬇
旋風剣（せんぷうけん）	⬅LP☆LP
忍法卍菊（にんぽうまんじぎく）	↙RP.RP.RP.RP.RP.RP
不惑（マドイナシ）	➡LP+RK
極・不惑（ごく・まどいなし）	➡LP+RK ➡
惑（マドイ）	⇨➡LP+RK☆
不憂（ウレイナシ）	LP+RK
日向砲（ひゅうがほう）	RK.LK
華輪（かりん）	⬅LK+RK.LK+RK.LK+RK.LK+RK.LK+RK.LK+RK
千覚武空舞（せんがくぶくうぶ）	千覚中に⬅
連獄剣（れんごくけん）	LP☆↙
華厳（けごん）	しゃがんだ状態から⇦LP
草薙砲（くさなぎほう）	⇨⇨LK+RK.LP+RP.LK+RK
卍裏拳・壱（まんじうらけん・いち）	RP
千覚卍菊（せんがくまんじぎく）	卍あぐら中にRP
千覚日向砲（せんがくひゅうがほう）	卍あぐら中にRK
震電（しんでん）	RP.↙RP
弾割り（はじきわり）	➡LK.LP
鬼薊（おにあざみ）	LP.LP.LP.LP

打撃技系（続き）	コマンド
卍裏拳・弐（まんじうらけん・に）	背を向けてRP
紫電（しでん）	LP.RP
地雷刃（じらいば）	LP+RP でキャンセル
卍裏跳蹴り（まんじとびげり）	RK
卍裏跳蹴り（まんじとびげり）	RK
卍裏跳蹴り（まんじとびげり）	RK
忍法陽炎・裏（にんぽうかげらう・うら）	➡LP+RP
御霊削り（みたまけずり）	忍法陽炎・裏中にLP+RKまたは無想中にLP+RK
御霊返し（みたまがえし）	忍法陽炎・裏中に➡LP+RKまたは無想中に➡LP+RK
地雷走り（じらいばしり）	地雷刃中に ➡or ⬅
跳ね地雷（はねじらい）	地雷刃中に or or
紫電菊（しでんぎく）	LP.RP.↙RP
虚空襲剣（きょくうしゅうけん）	↗LP+RP.
朧車（おほろぐるま）	LP
毒溜め（どくだめ）	⬅LP+RP
毒霧（どくぎり）	毒溜め中にボタンどれかを押す
卍血桜（まんじちざくら）	LP+RK. LP.LP.LP
吉光ブレード	LP+RK
黄泉駆け（よみがけ）	⇨➡RP
無想（むそう）	横移動中にLK+RK
転生（てんせい）	無想中に
地雷砲（じらいほう）	地雷刃中にLK+RK
気合い溜め（きあいだめ）	LP+RP+LK+RK
銅閃華（どうせんか）	卍車中に⇦LP
鋼閃華（こうせんか）	銅閃華中にLK+RK
金閃華（きんせんか）	銀閃華中に↙LP
銀閃華（ぎんせんか）	銅閃華中にRK
投げ技系	**コマンド**
双破（ふたば）	接近してLP+LK
雫（しずく）	接近してRP+RK
地獄車（じごくぐるま）	相手の左側面でLP+LKまたはRP+RK
傀儡舞い（くぐつまい）	相手の右側面でLP+LKまたはRP+RK
忍法風塵（にんぽうふうじん）	背後から接近してLP+LKまたはRP+RK
背中向きからの投げ掴み	背を向けてLP+LKまたはRP+RK
忍法櫓落し（にんぽうやぐらおとし）	⬅LP+RP
下段さばき	LP+LKまたは⇩LP+LKまたは⇩RP+RKまたは⇩RP+RK

失脚を極めよう
ニーナ・ウィリアムズ



横移動のバリエーションと関節技の派生がある



担当：がっちん

ニーナも数多くの技が存在するので、戦略も少し変わってくるぞ。

横移動後の技

螺旋双破（横移動中にLP+RP）はすでに紹介済みだが、ほかにもまだあるので解説していこう。

●ジェイクショット
移動してからの左アッパー。技の出は早いが空中コンボの起点とはならない。

●リフトショット
こちらは移動してからの右アッパー。ノーマルヒットでは相手は浮かないが、カウンターや横からであれば空中コンボへ発展することができる。移動するタイミングが難しいが使っていこう。



移動。相手の技をかわしつつであれがベスト



そしてボタン1コでリフトショット。空中コンボへつなげ。

●ライトローキック&バックスピンチョップ
以前からニーナに継承されている固有技だが、今回の鉄拳3からはチョップの部分をキャンセルして横移動ができるようになっている。
下方向に入れっぱなしで技を出せば自動的になってくれるので、この技を出したことがあるのなら簡単に見つけられただろう。
正確なやり方はライトロー～中にレバー↓か↑。この上下がそのまま移動する方向となる。
よって、2P側でプレイする場合は、上（奥）方向に移動したほうがいいので、技入力後すぐにレバーを上へ入れるといい。1P側と比べるとやりにくいが、慣れれば問題はないぞ。



ライトローキックから…。



バックスピンチョップと見せかけて、



キャンセルからの移動。スピードがあるので対応しにくい。

●クリークアタック
この技も2段目の技を出した後に横移動する。ただし、キャンセルはせず、あくまでも2段目の技を出した後になる。



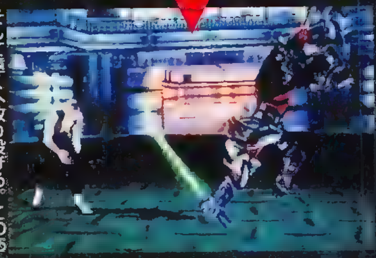
レバーを上か下に入れっぱなしにしておけば移動する。

投げ技&関節技

●首刈り投げ
この技も以前からあるコマンド投げだが、コマンドが変更されている。ちょっと見つけにくいコマンドなので、あれっ？なくなっちゃたのかなと思っていた読者もいただろう。
縦押しの基本投げでは抜けられやすく、抱え込み肘打ちのコマンドでは難しいという場合。また、とっさの判断で投げる場合などは重宝するので、じつは重要な投げ技でもある。



相手をつかんで1回転



そして遠くへ放り投げる。このあとはとりあえず走れ。

●失脚からの派生
さらに関節技の派生が増えているので紹介しよう。これは覚えるのが大変だね。
新しい関節技というのは失脚。今までのようにホバーリングするのではなく、その場でやや体を引いてから相手をつかむ。
どちらがつかみやすいかは難しいが、相手の技を少しでもかわしながら行うことのできるこちらのほうが、利用価値は高そうだ。
失脚からは万歳固めか立逆脇固めに派生するが、立逆脇固めは掌握からの派生とまったく同じなので、まずはこちらから練習するといい。
万歳固めはコマンドが慣れていないせいか、はたまた同時押しが多いせいか結構難しい。ダメージはこちらのほうが大きいだけに、最終的には万歳固めからの派生のほうを多用していきたい。まずはCPU戦から練習していこう。

その他の関節技

●瞬速突き
インストに瞬突きというのがあるが、最後のレバーの入力を入れっぱなしにしないことで瞬速突きになる。
こちらはその分リーチは短くダメージも少ない。どちらを使うかは迷うところ。

●ヘルプハンド
立ち上がり途中のような左アッパー。攻撃判定は強めだが、ダメージも少なく相手を浮かすことはできない。

こちらは慣れ親しんでいるコマンド。

立逆脇固



失脚からの派生



万歳固



急いで入力しないと間に合わないぞ。



捨逆脇固め。これも攻撃力は通常投げの2倍くらい。



裏閂鷹羽絞。攻撃力は通常投げの2倍くらい。



首捻顔固め。これでも合計攻撃値はまあまあ。



股裂き腕十字固め。これが攻撃力は一番高い。

打撃技系	コマンド
ワンツーパンチ	LP.RP
双掌破（そうしょうは）	➡LP+RPまたは LP+RPまたは立ち途中LP+RP
トリプルスマッシュ	LP（ LP）RP.RK
ダブルスマッシュ	RP.RK
ＰＫコンボ	RP.LK
ＰＤＫコンボ	RP.⬇LK
ニールキック	⇩⇘➡RK（または⇨⇨RK）
フラッシュコンボ	⇘LK.LP.RP
ラピッドキックコンボ	⇘LK.LK.LK.RK
アッパーストレート	LP.RP
ハンティングキックコンボ	RK.LK.RK
レイブキック	LP☆RKまたはしゃがんだ状態からLP☆RK
ボーンカッター	⇨⇨⇨LK
ハンティングスワン	LP+RP（ でキャンセル）
レフトハイ＆ライトハイキック	LK.RK
シットスピン＆ライトハイキック	⬇LK☆RK
ジェイルクラッシュ	LP（⇘LP）RP.⬇LK.RK
セメタリークラッシュ	LP（⇘LP）RP.⬇LK.RP
連撃双掌破（れんげきそうしょうは）	LP（⇘LP）RP.LP.RP.➡LP+RP
連撃双掌破（れんけきそうしょうは）	LP（⇘LP）RP.➡LP+RP
レッグブレイクコンボ	⬇（または⇩）LK.⬇RK
ディバインキャノン	⬋LK
スライサー	RK
ディバインキャノンコンボ	RK.LK
サイドステップスタッブ	RP
スパイクコンボ＆ライトハイキック	LK.LK.RK
スパイクコンボ＆ライトアッパー	LK.LK.RP
スパイクコンボ＆ライトローキック	LK.LK.⬇RK
クリークアタックコンボ	LK.RP.LP.RK
クリークアタック＆レフトローキック	LK.RP.⬇LK
クリークアタック＆レフトハイキック	LK.RP.LK
クリークアタック＆ライトハイキック	LK.RP.RK
ラピッドコンボ＆レフトローキック	LK.LK.LK.LK
ラピッドコンボ＆双掌破	⇘LK.LK.LK.LP.RP.➡LP+RP
ジャミングコンボ＆ライトアッパー	RK.LK.RP
ジャミングコンボ＆ライトローキック	RK.LK.⬇RK
ジャミングコンボ＆ライトハイキック	RK.LK.RK
ランディングキック＆ライトアッパー	☆⬇LK.RP
ランディングキック＆レフトミドルキック	☆⬇LK.LK
ランディングキック＆ライトハイキック	☆⬇LK.RK
レフトミドル＆ライトハイキック	LK.RK
フローズンキック	⬇（または⇩）RP.RK
スパークコンボ	LP（⇘LP）RP.LP.RK
ライトローキック＆バックスピンチョップ	⬇（または ）RK.LP
ライトハイキック＆レフトスピンローキック	RK.LK
レフトスピンローキック＆ライトアッパー	⬇（または⇩）LK.RP
ＰＤＫコンボ＆ライトアッパー	RP.⬇LK.RP
ＰＤＫコンボ＆ライトハイキック	RP.⬇LK.RK
キリングブレード	⬅LP
アサルトコンボ	⇘LK.LP.RP.➡LP+RP
鰓斬り（あぎとぎり）	⬊RP
エンプレスヒール	相手がダウン中⇩or⇘LK+RK
ファールキック	⇨⇨LKor⇩⇘➡LK
レッグスウィーブ	⬇ RK
ビンタ	⬅RP
往復ビンタ（おうふくびんた）	RP.RP
水面刈り（すいめんがり）	横移動中にRK
鰓突き（あぎとづき）	➡RP
鰓速突き（あぎとそくづき）	RP
ヘルプハンド	LP
首刈り打ち（くびかりうち）	➡LP
気合い溜め（きあいだめ）	LP+RP+LK+RK
螺旋双破（らせんそうは）	横移動中にLP+RP
シェイクショット	横移動中にLP
リフトショット	横移動中にRP
投げ技系	**コマンド**
四方投げ（しほうなげ）	接近してLP+LK
居反（いぞり）	接近してRP+RK
居反肘落し（いぞりひじおとし）	接近してRP+RK.LP.RP.LP
居反肘落し脇固（いぞりひじおとしわきがため）	居反り肘落とし中にRP.LP.LK
逆三角絞め（ぎゃくさんかくじめ）	相手の左側面でLP+LKまたはRP+RK
引き回し（ひきまわし）	相手の右側面でLP+LKまたはRP+RK
背中向きがらの投げ掴み	背を向けてLP+LKまたはRP+RK
飛びつき前方回転逆三角絞め	背後から接近してLP+LKまたはRP+RK
返し技	相手の攻撃にあわせて⇦LP+LKまたは⇦RP+RK
下段さばき	（LP+LKorRP+RK）または⇩（LP+LKorRP+RK）
抱え込み肘打ち（かかえこみひじうち）	接近して⇘⬊LP
首刈り投げ（くびかりなげ）	接近して⬈LP+RP
掌握（しょうあく）	接近して LP+RP
首刈十字固（くびかりじゅうじがため）	掌握中にLK.RK.LK.LP+RP
立逆脇固（たちぎゃくわきがため）	掌握中にLP.LK.RP.LP
裏閂鷹羽固（うらかんぬきたかばじめ）	立脇逆固中にLK.LP.RK.LP+RP.LP+RP
捨逆脇固（すてぎゃくわきがため）	立脇逆固中にRP.LP.LK.RK.LP+RP
腕拉腹固（うでひしぎはらがため）	掌握中にRP.LK.RK.RP.RP
首捻顔固（くびひねりかおがため）	腕拉腹固中にLP.LK+RK.LP.RP.LP+RP
股裂き腕十字固（またさきうでじゅうじがため）	腕拉腹固中にLP.RP.RK.LK.LP+RP+LK
蟹挟み（かにばさみ）	接近して⇩ LK+RK
アキレス腱固（あきれすけんがため）	蟹鋏み中にLK+RK.RK.RP.LP+RP
飛びつきアキレス腱固（とびつきあきれすけんがため）	LK
膝十字固（ひざじゅうじかため）	アキレス腱固中にLK.LP.RK.RP+RK
回転アキレス腱固（かいてんあきれすけんがため）	アキレス腱固中にLP.LK.RP+RK.LK+RK.LP+RP
前転腕十字固（ぜんてんうでじゅうじがため）	蟹鋏み中に.LK+RK.LK.RK.LP+RP
失脚（しっきゃく）	⬅LP+RK
万歳固（ばんざいがため）	失脚中にRP.LP.LP+RP.LP+RP+LK
股裂き腕十字固（またさきうでじゅうじがため）	万歳固中にLP.RP.RK.LK.LP+RP+LK
首捻顔固（くびひねりかおがため）	万歳固中にLP.LK+RK.LP.RP.LP+RP
立逆脇固（たちぎゃくわきがため）	失脚中にLP.LK.RP.LP
裏閂鷹羽絞（うらかんぬきたかばじめ）	立脇逆固中にLK.LP.RK.LP+RP.LP+RP
捨逆脇固（すてぎゃくわきがため）	立脇逆固中にRP.LP.LK.RK.LP+RP

やることがいっぱいだ！

レイ・ウーロン





五形拳からの技が、ついに公開。しっかり覚えてものにしよう。

担当 SHO

すべての技を覚えよう

やっとすべての技を紹介できるわけなのだが、レイは覚えなければならない技がかなり多いので、頑張って練習してみてほしい。

それでは、継承技以外の新技について紹介していこう。



●蛇武
LPボタンを5回押すことによって、速い突きを6回出す技。攻撃判定は上段だが、意外と使いやすい技だ。



●[illegible]
ただの下段攻撃なのだが、蹴りを出しても、蛇の構えを止めないので、そこから別の技を出すこともできるのだ。



●[illegible]
蛇の構えから出すことができる唯一の中段攻撃。巻暫連脚の最後の一発を出すようになっている。



●[illegible]
龍の構えからのLPは、攻撃した手が相手に触れた瞬間、投げに移行する。さながら、龍の口で相手を砕くようだ。



●[illegible]
龍の構えからの打撃技も当然あり、RPを出すことによって中段攻撃が可能。カウンターならば相手が浮くのだ。



●[illegible]
瓶酔のモーションとよく似ているのだがこっちの技は打撃なのだ。瓶酔とうまく使えば2択攻撃が可能。



●[illegible]
この技は虚環脚の一発目の回し蹴りを出すのだが、他の技が使えるため、イマイチ使わない技だ。



●[illegible]
豹の構えからの中段攻撃はこの技が良い。豹の構えは体勢が低いため、相手の技をスカしやすいのが特徴だ。



●[illegible]
強力な下段攻撃で、かつ2段技になっているため使いやすい。ガードさせれば反撃もくらわないのがいい。



●[illegible]
下段後ろ回し蹴りを出すのだが、下段蹴りがヒットしても相手はダウンしないので、使うなら豹双爪がいい。



●[illegible]
虎の構えからは、相手をたたきつけるような技がでる。これはRPでも同じ技だが、技名が東虎爪となっている。



●[illegible]
強力な下段攻撃である虎掃腿は非常に使いやすく、ヒットすれば相手がダウンするのがいい。



●[illegible]
鶴の構えから、左手を突きだして打撃を与える技。ヒットすれば相手は吹っ飛ぶのが特徴。



●
鶴の構えから、連続した蹴り技が出る。最後の蹴りがヒットしたら、相手は浮くので、空中コンボが期待できる。



●鶴爪
威力はあまりない下段攻撃なのだが、技の出が速いので意外と使いやすい技。しかも受け身をとられないのがいい。



●
上段攻撃なのだが、ヒットすれば、相手を後ろに向かせることができるのだ。うまく使えば効果的だ。





●倒落肘
レイがもっているコマンド投げの一つ。レバーを斜め上に入れるためジャンプをしてしまいやすいのがイマイチ。



●燕尾落
自分から倒れ込みながら、相手に打撃を与える特殊な技。追い打ちとして使うことができるのがいい。

打撃技系	コマンド
寝る	⬇（または⇩）LK+RK
跳弓脚（ちょうきゅうきゃく）	相手頭側で寝た状態でLK+RK
跳ね起き	相手足側で寝た状態でLK+RK
仰身後掃演舞（ぎょうしんこうそうえんぶ）	相手頭側で寝た状態でLK.RK
背を向ける	⬅（または⇦）LK+RK
背身打（はいしんだ）	背中を向けLP
背身下掃打（はいしんかそうだ）	背中を向け⬇（または⇩）LP
背身崩墜（はいしんほうつい）	背中を向けRP
背身腿（はいしんたい）	背中を向けRK
背刃落（はいじんらく）	背中を向けLK+RK.LK+RK.LK+RK
背身後掃演舞（はいしんこうそうえんぶ）	背中を向け⬇（または⇩）RK.RK
後掃演舞（こうそうえんぶ）	RK.RK
転身連砲（てんしんれんほう）	LP+RP.LP
旋風連脚（せんぷうれんきゃく）	LK.RK
旋風連脚（せんぷうれんきゃく）	➡（または⇨）LK.RK
龍声下段脚（りゅうせいげだんきゃく）	⇨☆LP.RP.LP.RP.LK
龍声中段脚（りゅうせいちゅうだんきゃく）	☆LP.RP.LP.RP.RK
狼牙揺震撃（ろうがようしんげき）	☆RK.LP.RP.LK.RK
狼牙虎蹲山（ろうがこそんさん）	☆RK.LP.RP.LK.RK
揺震撃（ようしんげき）	⇨☆LK.RK
虎蹲山（こそんざん）	☆LK.⬇RK
虚環脚（きょかんきゃく）	LK.LK
雷光下段脚（らいこうげだんきゃく）	➡RK.RP.LP.RP.LK
雷光中段脚（らいこうちゅうだんきゃく）	➡RK.RP.LP.RP.RK
弧流腿（こりゅうたい）	RK.LK
綜爪牙（そうそうが）	⇨☆RP.LP.RP.LP
妃睡鳥（ひすいちょう）	⬅LP+RK
鳳凰旋風脚（ほうおうせんぷうきゃく）	妃睡鳥中にRK
鷹爪連脚（ようそうれんきゃく）	妃睡鳥中にLK.LK.LK.LK
伏寝弧流腿（ふくしんこりゅうたい）	相手足側でうつ伏せからRK.LK
伏寝掃腿（ふくしんそうたい）	相手足側でうつ伏せからLK.RK
仰向けからうつ伏せに転がる	仰向けに寝て⬇LP
うつ伏せから仰向けに転がる	うつ伏せに寝てLP
雷光跳脚（らいこうちょうきゃく）	⇨⇨⇨LK
伏寝滑（ふくしんかつ）	相手頭側でうつ伏せからRK.LK
巻暫連脚（けんざんれんきゃく）	RK（フェイント8フレーム）.RK.LK.LK
燕尾落（えんびらく）	or⇙RP
背身燕尾落（はいしんえんびらく）	背中を向け⇘or⇙RP
石頭（せきとう）	⬅LP+RP
酔歩（すいほ）	⇨LK+RKまたは相手の攻撃に合わせて⇨LK+RK
うつ伏せに寝る	⬇LP+RP
酔歩腿（すいほたい）	酔拳歩き中にLK+RK
酔虚撃（すいきょげき）	酔拳歩き中にLP
（転身連砲1発目～背身崩墜）	LP+RP.RP
転身崩墜（てんしんほうつい）	LP+RP.RP
気合い溜め（きあいだめ）	LP+RP+LK+RK
龍声1発目～蛇の構え	⇨☆LP後に⇧or
龍声2発目～龍の構え	☆LP.RP後に⇧or
龍声3発目～豹の構え	☆LP.RP.LP後に or
龍声4発目～虎の構え	☆LP.RP.LP.RP後に⇧or⇩
龍声中段脚～鶴の構え	☆LP.RP.LP.RP.RK後に⇧or⇩
雷光中段脚～鶴の構え	⇨RK.RP.LP.RP.RK後に⇧or⇩
五形拳　蛇の構え（へびのかまえ）	横移動中にLP+RKor⇨RP+LK
蛇突連撃（じゃとつれんげき）（3発目）	蛇の構え中にRP.RP.RP
蛇武（じゃぶ）（6発目）	蛇の構え中にLP.LP.LP.LP.LP.LP
五形拳　龍の構え（りゅうのかまえ）	蛇の構え中に⇧or龍声2発目⇧or⇩
龍砲（りゅうほう）	蛇の構え中にRP
龍牙（りゅうが）	蛇の構え中にLP+RP
五形拳　豹の構え（ひょうのかまえ）	蛇の構え中に⇩or龍声3発目⇧or⇩
豹手（ひょうしゅ）	豹の構え中にRP
豹双爪（ひょうそうそう）（2発目）	豹の構え中にLP.RP
五形拳　虎の構え（とらのかまえ）	豹の構え中に⇧or龍声4発目⇧or⇩
西虎爪（さいこそう）	虎の構え中にLP
東虎爪（とうこそう）	虎の構え中にRP
虎掃腿（こそうたい）	虎の構え中にRK
五形拳　鶴の構え（つるのかまえ）	豹の構え中に⇩or⇧龍声中段脚後⇧or⇩雷光中段脚後⇧or⇩
鶴爪（かくそう）	鶴の構え中にRK
跳鶴連撃（ちょうかくれんげき）	鶴の構え中にLK.RK.RP.LK
後掃燕舞1発目～蛇の構え	RK後
後掃燕舞1発目～蛇の構え	⇗RK後⇩
巻暫脚（けんざんきゃく）	蛇の構え中にLK
蛇尾（じゃび）	蛇の構え中にRK
龍尾（りゅうび）	龍の構え中にLK
龍牙連撃（狼牙4発目）	龍の構え中にRK.LP.RP.LK
龍の構え～狼牙揺震撃	龍の構え中にRK.LP.RP.LK.RK
龍の構え～狼牙虎蹲山	龍の構え中にRK.LP.RP.LK.⬇RK
豹掃腿（ひょうそうたい）	豹の構え中にLK
豹の構え～雷光中段脚	豹の構え中にRK.RP.LP.RP.RK
豹の構え～雷光下段脚	豹の構え中にRK.RP.LP.RP.LK
鶴突（かくとつ）	鶴の構え中にLP
鶴翼（かくよく）	鶴の構え中にRP
虎旋脚（こせんきゃく）	虎の構え中にLK
虎旋脚～龍声中段脚	虎の構え中にLK.LP.RP.LP.RP.RK
虎掟脚～龍声下段脚	虎の構え中にLK.LP.RP.LP.RP.LK
投げ技系	**コマンド**
飛空脚	接近してLP+LK
衿締め（えりじめ）	接近してRP+RK
回身倒（かいしんとう）	相手の左側面でLP+LKまたはRP+RK
閃光乱舞脚（せんこうらんぶきゃく）	相手の右側面でLP+LKまたはRP+RK
押し倒し	背後から接近してLP+LKまたはRP+RK
背中向きからの投げ掴み	背を向けてLP+LKまたはRP+RK
払い倒し（はらいたおし）	接近して⇨➡LP+RP
倒落肘（とうらくちゅう）	⬈LP+RP
瓶酔（へいすい）	龍の構え中にLPまたは蛇の構え中にLP+LK
下段さばき	⇗（⇩）LP+LKまたは⇗（⇩）RP+RK
酔歩（すいほ）	➡LK+RK

発動!!

期待のムックシリーズついにスタート!!

ついに闘いの時がきた…。1997年のポリゴン格闘の注目作「鉄拳3」がついにその姿を現し、早くも全国のゲームファンの心を捕らえている。ゲーメストはその話題のビッグネームを素早くムック化、シリーズで徹底追跡・攻略していくぞ!! そしてその第1弾として各キャラクターの魅力的な技の数々を分かりやすく紹介した、

技表の『Act.1』がまもなく登場だ!!



'97 GAMEST MOOK

ゲーメストムックVOL.76

鉄拳3 Act.1

5月9日発売予定 本体価格八五〇円



プレイステーション版

ドキドキプリティリーグ

イラスト・資料を満載に「ドキプリ」ムック好評発売中!

絶賛発売中 本体価格1534円 AB判

私立霞ヶ浦高校女子野球部を舞台とした育成SLG。プレイヤーは野球部の監督となって女の子達の個性を活かし育て上げていく。
EXムック編集部ではこの育成SLGを熱く攻略。そして、オリジナリティあふれるキャラクター達の設定原画やイラストを満載して絶賛発売中だ!



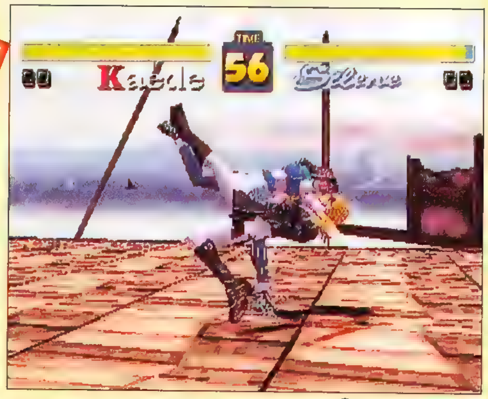
©XING 1997　協力:SSK

ファイターズインパクト

ファイターズインパクトを極めたいなら、これだ!

4月25日発売予定 本体価格1250円 A5判

そこの君、このゲームを完恒全攻略したいのならEXムックを手に入れろ。今回も、とても親切なシステム解説はもちろんのこと、このゲームの特色でもある格闘スタイルシステムについてもバッチリ攻略しているぞ!



©TAITO CORP.1997

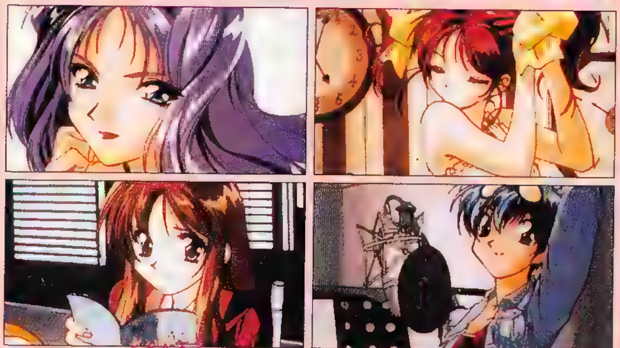
GAMEST MOOK WORLD SERIES VOL.1

雀々しましょ、恋こいしましょ

原画&設定資料集

こんなにキモチいーの久しぶりだもん!

特別付録:雀々しましょ特大ポスター付き



ラブリーポップ麻雀『雀々しましょ』、スーパーリアル花札『恋こいしましょ』の豪華2本だて!
キャラクターの魅力のすべてをここにみせます。イベントシーングラフィック、未公開の設定原画を多数掲載。開発者インタビューはもちろん、特別企画として、栗原みきこさん(川原ひな役)、黒崎彩子さん(宮沢琴乃役)の声優スペシャルインタビューを掲載!

好評発売中

本体価格 1,942円 A4判

©1995,1996,1997 VISCO CORPORATION/STUDIO OX

ゲーメスト創刊200号記念ゲーム大会

第15回ゲーメスト杯開催決定!!

全日本ストリートファイターIII チャンピオンシップ

【開催日】
1997年06月08日(日)

【場所】
竹芝ニューピアホール
JR浜松町駅北口下車〜徒歩7分
新交通「ゆりかもめ」竹芝駅下車〜徒歩2分

選手募集人数：512人
ギャラリー募集人数：350人

【催し物内容】
①ウォーミングアップ・フリープレイ
②選手512人による全国大会予選トーナメント
③コスプレ・コンテスト
④ゲーメストライターと腕くらべ
フリープレイ台でゲーメストのライターがお相手いたします。
⑤予選代表者による全国大会本選トーナメント
⑥その他

【お約束】
●スーパーアーツセレクト
試合ごとに各自選んでもらいます。
●試合形式
2ラウンド制1試合先取（予選1回戦〜本選準決勝、3位決定戦まで）
2ラウンド制2試合先取（決勝戦のみ）

【申し込み方法】
本誌72頁に付いている応募ハガキに必要事項を記入し、締め切り日までに届くようにポストに投函して下さい。
※一人で何枚も出すのはやめましょう。



【主催】
（株）新声社ゲーメスト
（株）カプコン

【問い合わせ先】
ゲーメスト杯実行委員会
（担当：タケモリ　TEL.03-3259-1023）



これが本物の
攻略だ!!
'97 GAMEST MOOK
GAMEST MOOK VOL.75
STREET FIGHTER III
-NEW GENERATION-
4月30日発売予定 本体予価1350円
©CAPCOM CO.,LTD 1997 ALL RIGHTS RESERVED.



ぼちぼち持ちキャラも増え始めた頃かな。今回も全キャラ載ってるしダイアリーも参考にして、ストⅢワールド増やすのだ。

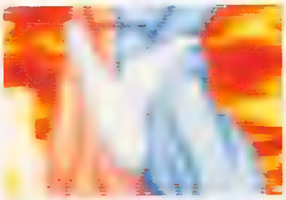
俺の顔で見開きOK
ラスボス紹介 ギル

[illegible]くなったり寒くなったり…
そりゃぁもう大変だぜ!!

担当：ワイルダーKEI

私の体はセクシーダイナマイト!

その逞しい体とたぎる股間で相手を圧倒する男がいる…その男の名はギル。そして、何よりその半身には炎と氷の属性が付いており、必殺技と大攻撃にはすべてその属性が付く。中でも大攻撃は通常技であるにもかかわらず、しゃがみガード不能であり、ガードの上から体力を削ることができるのである。こいつぁちょっと手強いぜ。



おおう力強いぜ！

地と風があれば完璧か!?

ギルの体は、ひょっとしたら便利な体なのかもしれない…夏には左半身を使ってかき氷を作り、冬には右半身を使って…そんなことはどうでもいいか。そんなことより、ギルの必殺技を解説しよう。ギルには4つの技があるので、一つずついってみよう。

●パイロキネシスとクリオキネシス

パイロは炎を表し、クリオは氷を表す。

この飛び道具は2つ重なっており、ブロッキングをするときは2回入力をしなければならない。くらってしまえば、もちろん燃えるか凍ってしまう。そして、この飛び道具は水平に飛んでくるだけでなく、斜め上方にも飛んでくる。斜めにも飛んでいく角度が違うときがあるので、計3方向ということになる。



凍っちまいな。

●サイバーラリアット

速い！突進が速い！いきなり接近してかまされる。それならまだましなほうで、近い間合いで出されると、ガード方向が逆になるのが厄介。例えば、プレイキャラが左にいてギルが右側にいたとする。このときにサイバーラリアットを出された場合、普通ならレバーは左側へ入れてガードするのであるが、この場合は右側へ入れなければガードできないのである。要するに、めくりになっているのだ。が、これに対する対処法はいたって簡単。しゃがんでいれば当たらないし、画面端を背にしていればめくられることもない。



端にいりゃ怖くないぜ。ガードしたら投げちまおう。

●サイコヘッドバット

この技は相手を対空技で落としたとき、地に落ちる前の追い打ち技として使われることが多い。地上にいる相手に出しても当たらないしね。

●ムーンサルトニードロップ

相手の頭上までジャンプしてゆき、膝を落下させる技。立ったままくらうと2発当たってしまうが、しゃがみくらいだと1発になる。たまにめくられることがあるので、注意していきたい。



復活!!

ギルのスーパーアーツは、リザレクション。体力ゲージがすべてなくなると、自動的に体力がMAXまで回復するというものだ。はたから見ると恐ろしいが、復活している最中に攻撃できるので、ただじっと見ているのはもったいないぞ。だが、復活するときにオーラのような力で押し戻されてしまうので、一度倒したらあらかじめ近づいておき、いつでも攻撃できるようにしておこう。



この勝機を見逃すな！

カコン、カコン

ギル3分クッキング

最もブロッキングの練習がしやすい相手。
ここで感覚をつかむのもいいかも。

担当:P・鈴木

ラスボスであるギル。こいつとは正面からまともに闘っても勝つのは難しい。安易に跳び込むとヘッドバットで対空され、しゃがんでいるとかかと落としをくらってしまう。さらに強力な投げ技や飛び道具も持ち合わせているため、一瞬「こいつ死角がないよ」と思ってしまうだろう。

しかし、だ。このギル、ブロッキングさえ覚えてしまえば単なるザコ敵でしかないのである。逆にいえばブロッキングができないと強敵である。ということになるが、対人戦ではブロッキングをマスターしていることが必須になるため、ここで覚えておくのが有益であろう。ではギルも倒せてブロッキングも極められる、一石二鳥攻略のスタートだ。

まずは待つ!

ギルは右向き時と左向き時で見た目のグラフィックが異なるが、特に技の判定が変わるわけではないので気にする必要はない。

試合が始まったら、とりあえずレバーを後ろに入れよう。そのまま画面端まで下がってしまっていい。もし後退しているときに、ギルが飛び道具を出してきたらブロッキングモードへ移行すること。

画面端まで下がることができたら、そのまま立っていよう。ギル戦は立ちガードが基本になるぞ。



まずは牽制技（立ち中Ⓟなど）を出しながら下がる。立つんだど。

画面端にいるときにギルがつかつか近づいてきた場合は、各キャラが持っているリーチがそこそこあって隙が小さい立ち攻撃を連発して追い払おう。さもないと足払いやパワーボムをくらってしまうぞ。だからといってしゃがむのはダメだ。

この技にブロッキーング!

ギルと間合いを離すことに成功したら、ギルは以下の行動をとってくるはずだ。

Ⓐ**飛び道具**
Ⓑ**空中ヒザ2段**
Ⓒ**ラリアット**
Ⓓ**歩いて寄ってくる**

この4つの選択に対してどこまで反応できるか、これが皆に練習してほしい内容だ。

Ⓐ**飛び道具**

迷わずブロッキングだ。ギルがどの間合いで飛び道具を出してくるのかによって、ガードとブロッキングを使いわけよう。

なぜ、たかが知れている削りダメージを避けなければならないのか?それはギルにSAを使わせないためだ。飛び道具をガードしてしまうと意外とゲージを溜めさせてしまうので、なるべくブロッキングを使っていきたい。



無理はしない。この間合いはガードしたほうが無難だ。

ブロッキングのタイミングは波動拳と一緒だが、一つ注意してもらいたい。それは、連続で2回ブロッキングしなければならないこと。この連続ブロッキングはかなり早めのタイミングだ。この飛び道具をブロッキングすることができれば、リュウの真空波動拳も完全ブロッキングできるようになれるぞ。



この距離まで飛び道具が近づいてきたらレバーを前に入れよう。

この飛び道具を出された後は反撃を考えずに、ギルの次の行動を待とう。

Ⓑ**空中ヒザ2段**

通常のジャンプ軌道と異なる動きで空から襲いかかってくる2段のヒザ攻撃。このヒザは両方とも中段なので、ジャンプ攻撃をガードした後でもしゃがんではいけないぞ。



ヒザはプレイヤーの真上くらいまで上昇し、落ちてくる。

このヒザ攻撃が、最も反撃が狙えるポイント。というのも、ガードした後では反撃できないが、ブロッキングに成功した後なら好きな連続技が決められるからだ。

まずはこのヒザの軌道を覚えること。そして、何回かガードして、ヒザ1段めのタイミングを覚えよう。ここからがかなり難しい。

1段めのヒザにブロッキングをかけられたら、ほんの一瞬タイミングを遅らせて、再度ブロッキング入力をする。これで2段めのヒザもブロッキングできるはずだ。2段ともブロッキングできたら、ギルの着地に連続技を叩き込むことができるぞ。



ブロッキング後はギルの着地を待って超絶連続技を狙え。

とにかく、このヒザが最も狙うべきポイントになるのでブロッキングできるように練習だ。

Ⓒ**ラリアット**

このラリアットに対しては、ガードしようがくらおうが必ず投げが決まる。出の早い小技から連続技を決めてもいいだろう。

牽制攻撃を出しているとギルは勝手にラリアットで突っ込んでくることが多い。牽制攻撃がヒットすればラッキー、ラリアットをくらってしまっても投げを入れれば問題ない。



ラリアットをくらっても、あせらず投げを入力しよう。

Ⓓ**歩いて寄ってくる**

最も困る行動。ギルの立ちキックが届く間合いでは技を出さずに立って耐えること。ヒザやラリアットがくるまでガマンだ。ただ投げ間合いまで近づいてきた場合は牽制技で追い払おう。



この間合いはじっとガマンの子。



起き上がりは攻めろ!

ギルからダウンを奪ったら迷わず起き上がりに技を重ねよう。完全に重ねることさえできれば、8割方ヒットさせることができる。1回転ばせたら体力半分奪うまで起こさないぐらいの気合で置き攻めを狙おう。

究極奥義リザレクション

ギルのSAはリザレクションという回復技。だがこの攻略法でギルと闘えば、ゲージを溜めきられる前に2ラウンド勝ててしまう。無視してもいいだろう。

もしリザレクションを使われてしまった場合だが、ギルが体力を回復しているとき、両手を広げているときに攻撃してギルの回復を阻止しよう。ギルの体力を0にしたら急いでギルに密着し、攻撃判定が長く出ている技（竜巻など）を使うといい。これでギルの回復量を数センチにとどめることができる。



このグラフィックを狙って技を出せ。押し戻されるな。

ギル戦は1ラウンドめが肝心だ。リザレクションを使われて負けてしまう可能性も考えて、絶対に勝ちにいきたい。

チェーンコンボに似て非なるもの

ターゲットコンボ入門

全キャラ、全ターゲットコンボを一挙公開。空中ターゲットコンボもあるのだ。

担当：ギィ

ターゲットコンボとは?

ボタンを一定の順番で、タイミングよく押すことで、通常技をキャンセルして通常技につながるコンビネーション、という点ではヴァンパイアシリーズの「チェーンコンボ」、ストZEROの「ゼロコンボ」と似ているが、実はかなり違っている。

キャラによって数にかなりのばらつきがあり、大から中につながったり、専用技になったりと、法則性もターゲットコンボによってまちまち。

ターゲットコンボとはストリートファイターⅢのシステムというより、キャラ固有のコマンド技の総称と考えたほうが正しいかも。

ちなみに入力は完全に先行入力可能、というかかなり早く入力する必要がある。ボタン連打による入力はOK。

これまでにもいくつか紹介されてきたが、まとめて紹介していこう。

リュウ

●遠距離立ち大Ⓟ→立ち大Ⓚ

遠距離専用という特殊なターゲットコンボ。ただしキャンセルもかからないので主力にはなり得ない。

ユン&ヤン

●中Ⓟ→大Ⓟ→虎撲子

大Ⓟは専用技、最後の虎撲子もレバー後ろ大Ⓟで出る専用のもの。この虎撲子にキャンセルをかけてスーパーアーツを出すこともできるぞ。

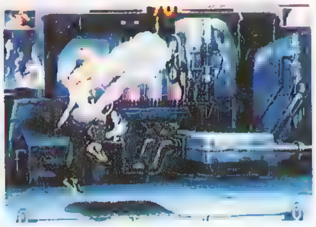
立ち小Ⓟから立ち中Ⓟも連続技になるがこちらは単なる目押し。

●斜めジャンプ小Ⓟ→ジャンプ小Ⓚ

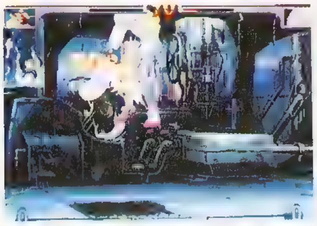
斜めジャンプ小Ⓟヒット時、小Ⓚボタンを押すことで2回連続の蹴りを出し、計3段攻撃になる。

当然、ハイジャンプ中も可能で立ち中Ⓚキャンセルハイジャンプから3段すべて決めることができるぞ。

ただし最新バージョンでは通常で2発、立ち中キックからは1発しか当たらなくなっているので対ブロッキング用としての使い道が主なところ。



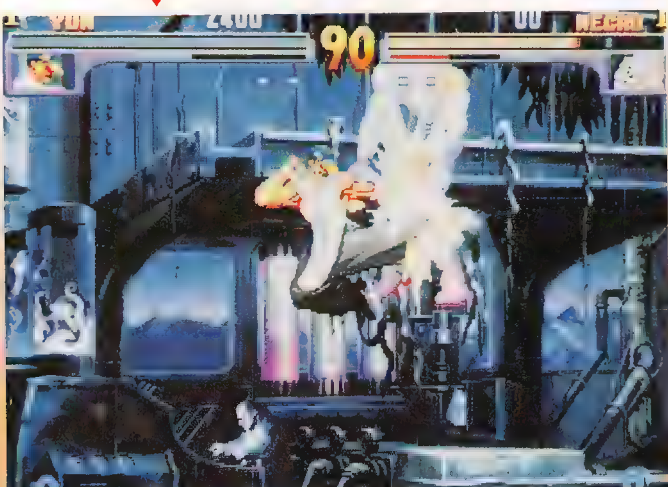
中Ⓚで浮かせて、キャンセル前方ハイジャンプ、



すぐに小Ⓟ、遅いと3発入らないぞ、



続けて小Ⓚと押すと専用の、



2段回し蹴りが炸裂！

ダッドリー

●しゃがみ小Ⓚ→中Ⓟ

下段スタートでキャンセルも可能と使えるコンボ。

●レバー前大Ⓚ→中Ⓚ

しゃがみガード不可の、中段スタートのターゲットコンボ。使い勝手は良い。

●中Ⓟ（レバー前中Ⓟ）→中Ⓚ→大Ⓟ

しゃがんでいる相手にも当たるレバー前中Ⓟからのほうが使えるが、他のターゲットコンボに比べて利点はない。

●小Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ

最後にキャンセルがかかるのはおいしいが、やはり最初の立ち小Ⓟがしゃがんでいる相手に当たらないのが難。

●中Ⓚ→大Ⓚ→大Ⓟ

しゃがんでいる相手にも当たり、威力も高い。3段出し切ってもいいが、2発止めならさらに隙が少ない。

●小Ⓚ→中Ⓚ→中Ⓟ→大Ⓟ

計4段の見栄えのするターゲットコンボだ。

これを含めてダッドリーのターゲットコンボは中Ⓟ（前中Ⓟ）→中Ⓚ→大Ⓟと小Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚをのぞき、すべてヒット後にコークスクリューブローがノーキャンセルで連続技になることを覚えておこう。

ネクロ

●近小Ⓚ→中Ⓟ

キャンセルでスネークファングにつながる実用的なコンボ。接近戦の要だ。



出の早い小Ⓚから、



長い中Ⓟへ、さらに長いスネークファングへつなげろ。

いぶき

●近小Ⓟ→近中Ⓟ（2段）→しゃがみ大Ⓚ→立ち大Ⓚ

最多段のターゲットコンボ。しゃがみ大Ⓚから立ち大Ⓚへのつなぎは素早く、レバーニュートラルで入力しよう。

最後の立ち大Ⓚはキャンセルハイジャンプが可能。

☆印のついているところ、近立ち中Ⓟ、しゃがみ大Ⓚ、近立ち大Ⓟからなら、途中から決めることができる。

近距離中Ⓟはターゲットコンボ中でも1段目にならキャンセルがかかるぞ。

近くでしゃがみ大Ⓚから決めた場合、最後の立ち大Ⓚが近距離技になり、追い打ちが可能になるぞ。

●遠小Ⓟ→遠中Ⓟ→レバー前小Ⓚ

一応連続技になるが実用性は皆無。キャンセルもかからない。

●近小Ⓚ→近中Ⓚ→大Ⓚ

近中Ⓚにキャンセルをかけて必殺技につなぐ、という用途には非常に便利なコンボ。ただし威力はいまいち。

●しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ大Ⓟ

これもまた意味なしコンボ。

●遠大Ⓟ→追裏拳

遠大Ⓟのヒジから大Ⓟでキャンセル可能な裏拳につなぐことができる。相手ののけぞりは最長クラスで飛燕が連続技になる。

●斜めジャンプ小Ⓚ→レバー前J大Ⓟ

●斜めジャンプ大Ⓟ→レバー前J中Ⓚ

●斜めジャンプ小Ⓚ→レバー前J中Ⓚ

いぶきの3つの空中ターゲットコンボはすべて斜めジャンプから、レバーを前方向に入れなければならない。

相手が地上、空中どちらにいても、また、近立ち大Ⓚからも2ヒットさせることができる。しかしやはり最新バージョンでは通常の空中ヒットで2発、近大Ⓚからの追い打ちで1発しか当たらなくなっている。



ジャンプ大Ⓟから、



レバー前入れっぱなしでジャンプ中Ⓚへ。地上のコンボにつなげろ。



技によってはつぶすことができる。

エレナ

●ジャンプ小Ⓚ→J中Ⓚ

エレナの空中ターゲットコンボのみ、垂直ジャンプから繰り出すことができる。やはりブロッキング崩しが主な用途だ。



エレナのみ垂直ジャンプから狙える。ブロッキングされても、

ケン

●近中Ⓟ→大Ⓟ

近距離で絶大な攻撃力を持つコンボ。ここからのキャンセルも可能。



ジャンプ攻撃を高めに当てれば、近中Ⓟから、

ショーン

●近中Ⓟ→大Ⓟ

師匠と同じターゲットコンボだがやはり修業不足なのか、キャンセルがかからない。よって実用度はいまいち。



大Ⓟ、さらにキャンセルで必殺技やスーパーアーツへ。

	ターゲットコンボ
リュウ	遠大Ⓟ→大Ⓚ
ユン&ヤン	中Ⓟ→大Ⓟ→虎撲子（後ろ大Ⓟ）
	斜めJ小Ⓟ→J小Ⓚ
ダッドリー	屈小Ⓚ→**中Ⓟ**
	前大Ⓚ→中Ⓚ
	中Ⓟ→（または 前中Ⓟ）→中Ⓚ→大Ⓟ
	小Ⓟ→中Ⓟ→**中Ⓚ**
	中Ⓚ→大Ⓚ→大Ⓟ
	小Ⓚ→中Ⓚ→中Ⓟ→大Ⓟ
ネクロ	近小Ⓚ→**中Ⓟ**
いぶき	近小Ⓟ→**近中Ⓟ**☆（または 近大Ⓟ）→屈大Ⓚ☆→大Ⓚ（近／遠）※
	遠小Ⓟ→遠中Ⓟ☆→前小Ⓚ
	近小Ⓚ→**近中Ⓚ**→大Ⓚ
	屈中Ⓟ→屈大Ⓟ
	遠大Ⓟ→**追裏拳**（大Ⓟ）
	斜めJ小Ⓟ→前J大Ⓟ
	斜めJ大Ⓟ→前J中Ⓚ
	斜めJ小Ⓚ→前J中Ⓚ
エレナ	J小Ⓟ→J中Ⓚ
ケン	近中Ⓟ→**大Ⓟ**
ショーン	近中Ⓟ→大Ⓟ

※ハイジャンプキャンセル可能　太文字はキャンセル可能

完全無敵の究極防御

ブロッキング特講 PART I［中級編］

システム的なところから実践的なところまでより深く見ていくぞ。

担当：MVP

ストⅢというゲームの中でブロッキングというシステムは、もはや切っても切れないくらい深く関わっている。

ブロッキングを覚えて使っている人と、そうでない人の間にそろそろ溝ができていると思う。それほど実戦において影響のあるブロッキング、前回の内容からさらに飛躍してより深く追求していくことにしよう。

システム面でチェックする

今回はカプコンさんからの資料が届いたということもあり、前回の内容に若干追加しつつ説明していこう。

まずはブロッキングの攻撃時間が➡と⬇では違うという事実から（1フレームは60分の1秒）。

●レバー前…8フレーム
●レバー下…10フレーム

というように、なんとレバー下でのブロッキングのほうが相手の攻撃を受けやすいのだ。中段攻撃があるためレバー➡も使う必要があるが、➡でも⬇でもどっちでもいいと思ったときは迷わず⬇を入力したほうがブロッキング確率は高いということになる。



何とレバー下ブロッキングのほうが受け付け時間が長い!!

これは後述するが、よりリープアタック等の中段技が強力であることの要因の一つである。

次はブロッキングを常に狙うとどうなるのか？について。普通に考えると➡⬇とどんどん連続していけばよさそうだが、やはりそう甘くはない。

一度ブロッキングの入力をすると、一定時間（若干）いかなるブロッキング入力も効果を発揮しないのだ。

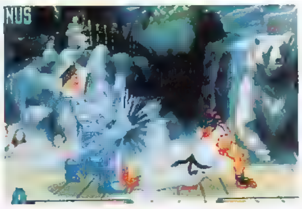
これは通常の立ち合いでブロッキングしつつ近づく、といった戦法や、連続技ではないが素早い連携に対してどんどんブロッキング入力をしていくときにかなりネックとなるものなので、やみくもに入力するということだけはやめなければいけないぞ。

連続技の対処

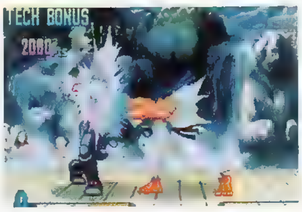
ターゲットコンボや各種コンボを、途中からブロッキングするのは不可能である。まあ、これは初発をガードしてしまうと自動的に連続ガードになるので狙っても絶対に無理なのであるが、限りなく連続技に近い連携だった場合に、無理にブロッキングを狙おうとするとこれがなかなか難しいので注意しよう。

また、連続に近い連携で自分がブロッキングに成功したとしても、もしそのブロッキングした後にまだ連続技や連携が続いていた場合、反撃する技が出の早いものでないと返り討ちになることもあるので注意したい。

要するに足払い→大波動等を、中足払いにブロッキングしても、反撃を早くしないとキャンセル波動拳につぶされてしまうよ、ということだ。



中足払いをブロッキングして反撃！



と思ったら技の出が遅くて波動拳で返り討ちの図。

理想を言えばこれらの連携をすべて読んで、中足払いと波動拳の両方ともブロッキングをしてから反撃するのがいい。ターゲットコンボは初発をまずブロッキングして、その後繰り出されるターゲットコンボすべてをブロッキングした後に反撃したいのだ。

ここで問題となるのが反撃する技の早さで、常に出の早い技から連続技で反撃しているキャラならば、ターゲットコンボの途中で反撃に転じたりすることも可能なわけである。

そこで重要となってくるのが出の遅いキャラは投げを使おうということ。投げは最も攻撃発生が早いので（コマンド投げは除く）、相手と密着状態ならばブロッキング→投げをすぐに実行でき、とりたてて連続技やターゲットコンボに苦戦するわけではないのだ。



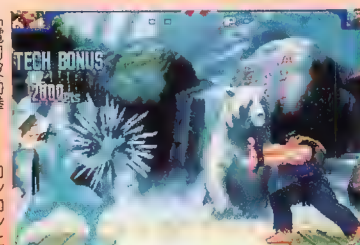
投げが最速の返し技だ。間合いが近いのなら狙っていこう。

多段技に注目する

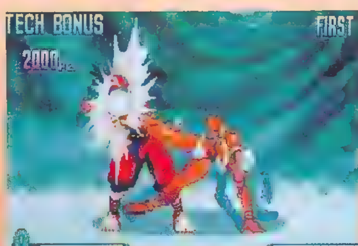
例えばリュウの電刃波動拳をブロッキングするとしよう。このときまずは画面をよく見て初発をブロッキングするのに集中する。そして後はコン、コンとレバーをタイミングよく入れていけばブロッキング完了となる。

ここで何が言いたいのか？それは「レバーをコン、コンとタイミングよく」である。

別の例で今度はエレナのブレイブダンスにかけてみよう。



「電刃波動拳！」…コンコンと余裕でブロッキング完了。



「ブレイブダンス」…コンコンあれ？技によってタイミングが違うので注意すべし。

これもスーパーアーツによる画面停止の後からレバーを入力すればブロッキングできるはずだ。

さて、このときに電刃波動拳と同じタイミングでブロッキング入力をしてみよう。

1発め…2発め…3発め…4、あれ!!といってくらってしまった。

つまり、「レバーコン、コン、タイミングよく」は、その技ごとによってタイミングが変化するのだ。

大別すると多段必殺技&飛び道具系スーパーアーツ、突進系スーパーアーツブロッキングのタイミングが違う。

前者よりも後者のほうがタイミングは早めである。

このように多段技にブロッキングをするのは相手キャラの技をよく知ってタイミングをつかんでおく必要があるのだ。

ブロッキング対策

自分がブロッキングにかなりの自信を持っていたときの対戦中に相手がぼそっと一言。「出す技全部ブロッキングされちまうよ、勝てる気しねぇ」

このようにある程度の読みと反応、相手キャラの動きを知っている人が敵になったとき、こういった状況は少なからず起こりうる。

ブロッキングは成功するとかなり有利になるので、これを何度も決められていてはまず勝てない。もちろん自分もブロッキングのレベルをあげないと勝負にならないのは確かだが、ブロッキング対策を知るのはもっと大事なことだ。

ブロッキング対策としては、

⑴中段、下段をよく混ぜる
⑵リズムをずらす攻撃
⑶投げ

がすぐに思いつく。

⑴については、もう言うまでもないはずなのであるが、いまだにリープアタックをあまり使わない人が多いのも事実。皆リープアタックの力を過小評価、もしくは敬遠しているようだ。

ブロッキングがあるからリープアタックを狙うのは当然として、リープアタックはその技の性質がジャンプなのでブロッキングに成功しても連続技で大ダメージを与えるのが難しいのだ。というわけでリープアタックを多く混ぜて

いくのは非常に重要だ。

⑵については、普段この技、「出が遅くて使いにくいよなぁ」と思う技でも、連携のなかに組み入れることによってブロッキングを狙っている奴に出が遅いがゆえにヒット!!という場面が多いということ。技の見直しをしてみよう。

⑶についてももう言うまでもないことである。ジャンプ攻撃にいくと見せかけて空ジャンプ投げ、起き攻めをすると見せかけて投げ。ブロッキングに対して超有効なのはやはり投げであるから、今までの対戦ゲームの感覚で「投げってやっぱり邪道だよね」と思っている人がいるならばここらで心機一転してほしい限りである。

投げが入ってこなければもはやストⅢの対戦とは言い難い(多少誇張)というくらい重要な攻撃である。

今回の特別講座はここまで。次号はいろいろな大道芸ネタも交えつつブロッキングの核心に迫っていくぞ!!期待してね。


出が遅いのも使いよう。技を軽視するなかれ。


リープアタックはジャンプ攻撃なので反撃が安い。ということはもしかして超強力?その通りです。

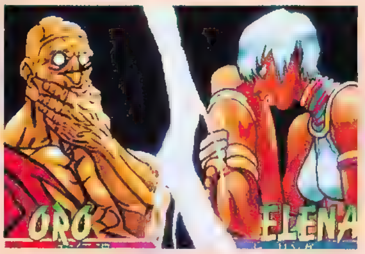
ニュージェネレーションダイアリー

第3回 猿と鳥(極論)

アフリカには猿、そしてアマゾンには鳥がいる。ただし、ただの動物ではない。最も高度な動物である人間なのである。

その名はエレナ、そしてオロ。他のストリートファイターに比べこの2人の「アニマル指数」は非常に高い。

というわけで、今回の日記はエレナとオロにしぼって、じっくりと担当者の熱くほとばしる思いを聞いていただくとしよう。



猿VS鳥!アニマル指数120%。

オロ

アマゾンの奥地に生息する片腕(封じてる)&ひよこライクな仙人、それがオロだ。

一説によると、ひよことゾンビのミュータントという噂もあるが詳しいことは定かではない。

全身しわだらけで、もうよぼよぼのじじいと思いきや、身軽なステップ、そして転生した白目、だめ押しするならあの唯一しわのないプリティな尻。もはや仙人と言わずして何と言おう。

ただ頭は少し変で、主人公を弟子に望まないところや、寝袋を使うところにそれはかいま見られる。

エレナ

相手の容姿がたとえ隣の生き物であっても、自分のスタンスを変えない天然少女、それがエレナである。

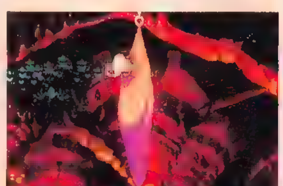
友達候補に終わりはない。どういう基準で判断しているのか謎だがすぐに相手のいいところを見つけてくれる。そして人を思いやる気持ちも強く、なんて心の清きことかと思わず感心してしまう。

理想の女性像に、性格がよく、スタイルがよく、足が長く細い人と答える君にはぴったりだね、うん。だからさ、画面に向かって「お前なんか絶対友達になんねーよ」てのも、もうそろそろやめにしてみようよ。君も心を開いて友達になっちゃえよ。

●アマゾンの洞窟

遠くの開口部からもれ聞こえる水音。それさえ聞こえなければ「この洞窟の時は止まっている」と言っても信じる人がいるかもしれない。仙術を極めたと感じたのはいつのことだったか定かではないが、それ以来この洞窟で暮らし続けて長い年月が流れたようだ…。「何でもできる。仙人に不可能はない」というので仙人になろうと頑張ったが、なってしまうとこれが、何をするにもばかばかしくてやる気が出ない。人間、絶対できるとわかっていることを一生懸命やる奴はいない、「駄目かもしれない…もっとできるかも…」と思いながら頑張るのがいいのだ。「だから楽しかったんだな修行の日々は…」「弟子をとってみるか」オロは思った。自分のことなら思いのままの仙人でも、他人のこととなればそうもいかん。「そうじゃ、そうじゃ、弟子をとって遊ぼう、いや鍛えよう」「なんだか知らんが燃えてきたわい」仙人オロはつぶやくと、旅支度を始めるのだった。齢140歳をこえ、仙人としてはまだまだ未熟なオロであった。


うぉ!なんとそそる尻だ(ウソ)。


担当者も愛用する寝袋。やっぱ気持ちいいね。

●アフリカ

闘技大会の全景を見渡せる場所に族長の席がある。父はその席について、会場を見渡し終わると連れてきた末娘に話しかけた。「格闘技は嫌いか?」エレナは小さくうなずいた。「そうか。だが我が部族は戦士の血を持つ者だ。部族の文化であり存在そのものなのだ。時代の流れとはいえ、それを忘れてはいかん。それは大地に生きる動物が、大地を失うと同じことなのだ」「大地を失えば動物はどうなると思う?」「うーん、落ちるのかしら?」なんだか難しい話にまだ幼いエレナは首をかしげながら答えた。「そうだ。文化という大地を失えば同じように人は落ちていく。そして落ちて宙に浮いた魂に自由はない。自分の血と歴史をおろそかにする者に本当に自由はないのだよ」

裂けた大地に大きな丸太を渡して作った足場でのバトル。一人前の戦士として成長したエレナがそこにいた。「お父さんの大会も毎回エスカレートしていくみたい。ちょっとひどいわ丸太の上なんて、回り込むようなことはできないのね」とそのとき、丸太を支えるロープが切れた。「きゃあ!」エレナは短く悲鳴を上げると着地に備えて体勢を整えた。落ちながらエレナは幼い日の父の言葉を思い出すのだった。「ホント、宙に浮いたら自由がないわ」


素直に相手を認めることができる人に悪い人はいないよ。


こいつはもう友達なんだろうか。



連携についての補足

前回は基本的な連携に憑いて紹介したものの、ページの都合上一つ一つのコンビネーションについてほとんど解説できなかったので、今回フォローしたい。ということで、前号のアレックスのページを見ながら今回の解説を読んでいただきたい。

●投げを狙う連携

跳び込みからいきなり投げを狙う場合、立ち小Ⓟなどを経てから投げを狙う場合のいずれについても、投げにいくことがバレていたらまず逃げられるか返し技をくらう、ということは覚悟しておこう。

パワーボムはジャンプでも出の早い技でも回避できるし、ハイパーボムですら光ったのを見てからレバー上入力でジャンプ脱出できてしまうのだ。

そんなわけで、わかっている相手に対して連携投げを決めるためには、技を出そうとしたり、ジャンプしようとするとくらってしまう連携を混ぜていかなくてはならない。


この時点でレバー上で、脱出可。

●打撃連携のいろいろ

連携投げを恐れてもがく相手に当てたり、跳び込みヒット時にそのまま連続で入るお薦め連携。

○跳び込み→立ち中Ⓚ(ヒザ)→小Fチョップ

相手の様子がわからないうちは、とりあえずこのコンビネーションを多用するといいだろう。跳び込みをガードされた後に、もがいて立ち中Ⓚ→小Fチョップをくらうようならどんどん使っていけばいいし、ガードが固くなってきたら、立ち小Ⓟ→パワーボム等の連携投げが決まりやすくなる。

同様の考え方で、ブーメランレイド選択時に通常技をガードさせた後、強引にブーメランレイドを出すのも悪くない。ややバクチだが、リターンも大きい。跳び込みをガードされたときに、いきなり出してみよう。

跳び込みからの連携にリープアタックを混ぜるときは、間合いに気を配りたい。

アレックスのリープアタックは、攻撃判定が出るのが遅いので当たる範囲内でなるべく遠くから出したい。間合いが適切なら、ヒット時に屈み中Pやブーメランレイドを連続にできる。

間合いが近いときは、立ち小Kを1～2回カツカツとガードさせてから出すといい感じになるぞ。

リープアタックをヒット(ガード)させた後は、ブーメランレイドがつながる状況ならそれが最優先。それ以外ではいきなり投げたり、立ち小Ⓚからの連携(再びリープも有効!)にいったりと攻め続けることもできる。


立ち小Kをカツッと…


この間合いのリープがいい。

リープアタックと同様に中段攻撃である立ち大Ⓟは、リープアタックに対する反応がいい相手に使ってみるといい。

特に免疫がないならば、見て立ちガードするのは難しいだろう。多用する技ではないと思うが、フィニッシュブローとしてはいいと思うぞ。

さて、中段の裏の選択といえば下段攻撃――足払い系――だが、アレックスは下段技スタートの痛い連続技はないので、下段を意識させて相手をしゃがませるキャラではない。

しかし、Fチョップをしゃがんでスカしたい、という意識が働くらしく、結局はある程度しゃがみガードをしてくれるようだ。だから下段技を特に使う必要はないと思うが、屈み大Ⓚはたまに使うといい。

屈み大Ⓚは、前回は特に触れていなかったが、跳び込みからの連携で、相手との間合いが離れたときには悪くない選択肢だ。

エアスタンピートは、跳び込み(跳んだらすぐ下ため開始)→しゃがみ攻撃1発、の間にためが完了する。

この技、間合いに注意してスカらないようにすれば意外と強い技で、しゃがんでいる相手は当然のこと、立っていても何かしら通常技を出していてもほとんど踏めるし、ガードされても反撃を受けにくい。

跳び込み→下段技1発からなら、大で出せばだいたいスカることはないだろう。


エアスタンピートはガードされても反撃を受けにくい。

屈み大Ⓟについて

ちょっとした発見により、屈み大Ⓟが対空技としてちょっと株を上げた。

なんと、屈み大Ⓟで相手の技と相打ちになったとき、エアニースマッシュ大をすかさず出すと、ふっとんでいる相手にヒットするのだ。

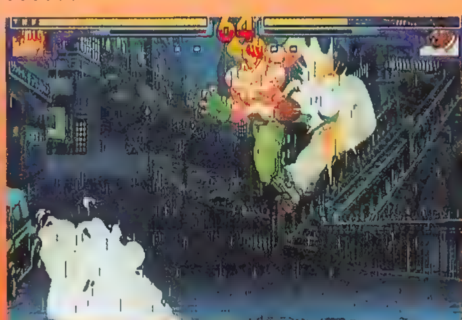
対空技として、特にこれを狙うことをお薦めするわけでは決してないが、屈み大Ⓟを使うときはついでにエアニーの入力もしておけば、相打ちになったとしても相手にはエアニーをくらわせてやれる。

もちろん、相打ちにならなかったとしてもこの予備エアニー入力によってアレックスが損することはないので、屈み大Ⓟを使うときは、常にエアニーも入力するといいだろう。

画面端なら、エアニーのかわりに立ち大KやFチョップも入る。

このエアニー等による相打ちは、屈み大Ⓟが地上で相打ちになったときしかできないようだ。アレックスが空中に跳び出した後に相打ちになった場合は、追い打ちできない。


相打ちぃ～。けどOKさ。


エアニー発射ァ。連続技なのさ。



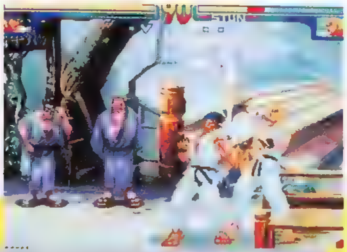
3つのスーパーアーツにはそれぞれの使い方がある。すべてを使いこなせるようにしておこう。

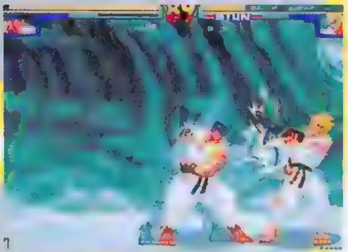
担当：ワイルダーKEI

そろそろ自分にあったスーパーアーツを見つけたかな？　全部使いこなせるようになれば問題ないんだけどね。今回は、スーパーアーツに的を絞ってみた。

安定しそうで安定しない真空波動拳

ストⅡエックスの代から常に受け継がれている技、それが真空波動拳だ。普段は連続技や削り用として使われる。が、連続技でも普通にジャンプ大パンチ→近距離立ち大パンチ→波動拳・真空波動拳と入力すると、ネクロ以外は真空波動拳まで連続して繋がらない。これは、相手のスタンゲージに関係している。連続技を決めている最中に相手をスタンさせると通常のときよりものけぞり時間が長く、真空波動拳まで連続して繋がるのである。要するに、ジャンプ大パンチ→近距離立ち大パンチ→波動拳を当てている間に相手をスタンさせればいいのである。


立ち大パンチでスタンさせました。


そうすると普段は繋がらない波動拳・真空波動拳が…、


連続技になる。

もし連続技を決めている最中に相手をスタンさせられなさそうならば波動拳を省き、ジャンプ大パンチ→近距離立ち大パンチ・真空波動拳と直接狙うようにしよう。これが画面端ならば、スタンゲージや間合いに関係なく決められる。

一発逆転の真・昇龍拳！

単体で当てると相手の体力を半分近く奪い、その上連続技としても使っていけるとても強力な技。さらに真・昇龍拳を当てたあと、落下してくる相手に追い打ち攻撃を加えることが可能だ。追い打ちすることのできる技は、大波動拳、大上段足刀蹴り、昇りジャンプ大キック、立ち通常技攻撃だ。

ただ、当て方にも間合いとコツがいるので、それを技別に解説していこう。

●波動拳

一番ヒットさせやすい技。が、相手が落下してくるのを待ってから入力したのでは間に合わないので、リュウが着地したと同時にすぐ波動拳のコマンドを入力しよう。押すボタンは、もちろんスピードの速い強ボタンで出す。

●上段足刀蹴り

これも波動拳と同じ要領で、着地した次にすぐ上段足刀蹴り用にコマンドを入力しておく。押すボタンは強ボタン。

●昇りジャンプ大キック

昇りジャンプ攻撃というのは本来上昇中に攻撃を出すという意味だが、この場合は、頂点に差し掛かったところでボタンを押すようにするといい。真・昇龍拳を決めたら、レバーはもう斜め相手方向上に入れっぱなしにしておいても結構だ。

このジャンプ大キックを当てる意味というのは、相手をダウンさせないというところにある。このときに間合いが近ければダッシュで近づいて投げを狙うことができ、遠ければハイジャンプ攻撃をしにいくといい。

特に、投げはダウンさせられたと誤認した相手に有効だ。

●立ち通常技攻撃

これは主に、画面端で真・昇龍拳を相手に決めたときに行う。画面端で決めても間合いが離れてしまうので、着地と同時にフロントダッシュをして間合いを詰める。

間合いを詰めたら相手が地上に落ちる前に、近距離立ち大パンチ→大昇龍拳を狙う。スタンゲージの短いキャラが相手だった場合、大パンチを当てた時点で相手をスタンさせることができる。

勝負を挑む電刃波動拳

昇龍拳・電刃波動拳が、とても有効な使い方だ。昇龍拳で相手をダウンさせている間に、電力を溜めることができる。こうなると、相手はQスタンディングをして少しでも溜めさせないようにするか、ブロッキングをするしかなくなる。こちらは、もう相手の起き上がりに合わせて射出するだけだ。

昇龍拳→電刃波動拳といく場合は、昇龍拳が上昇しきる前にコマンドを完成させなければならない点に注意しよう。これで相手が全弾ブロッキングしだすと、攻防が熱くなる。でも、そうなったら真・昇龍拳に変えてしまうかも…。


これだけでもかなり痛いが…、


ジャンプ攻撃を当てたら着地と同時に戦闘開始！


波動拳…実はたいして減らせないが、相手に与える精神的ダメージが大きい。


スタンを目的とするならこれかな？


昇龍拳でダウンさせて…


電刃…やはりこれでしょう。



ストⅢが発売されてもう1カ月半が過ぎ、自キャラの闘い方もようやくわかってきたと思うが、今回は3つあるスーパーアーツの中の疾風迅雷脚にスポットを当ててみた。

疾風迅雷脚は強いのか?

町中のゲーセンでケンを使って対戦している人のほとんどは神龍拳を使用している。神龍拳は3つあるスーパーアーツの中で最高の威力を持ち、MAXも2個と非常に強力なスーパーアーツだ。

しかし疾風迅雷脚も使い方によっては決して神龍拳にひけをとらないので、有効な使い方をいろいろ説明していこう。

●疾風迅雷脚のいいところ

まず一つめ。スーパーアーツゲージが一番短く最大ストック数も2個あること。

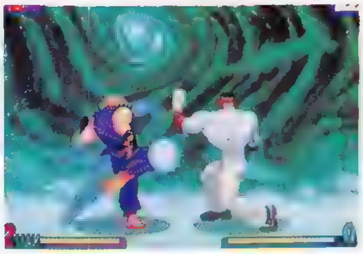
そして二つめ。技の突進能力が使えるということ。これは相手との距離が多少離れていても、迅雷脚なら技の突進能力を生かして反撃できる場面もあるということだ。

3つめのいいところは、これが最も重要なことで、相手のスタンゲージを溜められるということ。昇龍裂破、神龍拳は技の威力はすごいが、相手のスタンゲージは溜められないという事実がある。よってケンの場合は迅雷脚を連続技などに組み込んでいけば相手のスタンゲージを一気に溜め込んでいけるのだ。しかもスーパーアーツゲージが短いのでどんどん使っていける。

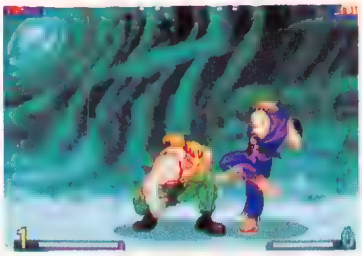
以上のようなことを考えてみると神龍拳にひけをとっていないことがわかってもらえたと思う。

その他の使い方としては竜巻旋風脚で相手の裏側に回り込んで、着地相手が反撃しようとしてくるところを疾風迅雷脚で潰していく。といった使い方や相手の体力が残り少ないときのケズリ技としても有効だ。そのまますぐに迅雷脚を使っていってもいいのだが、波動拳を撃ってからスーパーキャンセルをかけてから出して、ケズリにいったほうが確実に相手の体力をケズリにいける。


相手との距離が多少離れていても、


迅雷脚なら反撃ができる。


竜巻旋風脚で相手の裏側に回り込み、


反撃してくるところを疾風迅雷脚で潰していく。

強力な連続技をマスターしろ

次は対戦するうえで重要な連続技を紹介していこう。

まず自分のスーパーアーツゲージが溜まっていない場合は、ダメージを優先させるならジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→大昇龍拳がお薦めだ。重要なことが一つあって、ジャンプ大パンチの後は絶対にしゃがみ大パンチで技をつなげること。そうしないと大昇龍拳が3発相手にヒットしないので注意。

次にスタンゲージを優先させるのなら、ジャンプ大パンチ→立ち中パンチ→立ち大パンチのターゲットコンボの後の大竜巻旋風脚がお薦めだ。相手のスタンゲージの6割から7割持っていける。

スーパーアーツゲージが溜まっているときの強力な連続技を紹介しよう。

まずは相手のダメージを優先する場合は、この連続技を決めていこう。

●ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチ→大昇龍拳→神龍拳

この連続技を決めれば相手の体力を半分以上減らすことができるほど強力だ。

そして今回のメインネタの

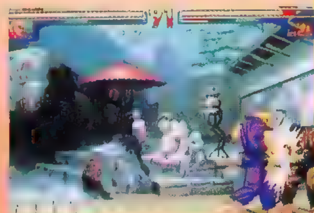
●ジャンプ大パンチ→立ち中パンチ→立ち大パンチ(TC)→波動拳→疾風迅雷脚

これを決めれば相手の体力を半分近く減らし、なおかつ(ここが重要)相手によってはスタンゲージが0の状態から一気にピヨリに持っていける。もし、この超強力な連続技をもう1回決めればどういうことになるか、考えただけで笑いが止まらないだろう。スタンゲージの長いアレックスでさえも8割から9割持っていけるので、その後はリープアタックやレバー入れ中のキックボタン押しっぱなしの稲妻かかと割りなどの技を狙っていくのもいいだろう。レバー入れの中キックを使うのはこちらのほうが技の出が早いからだ。

今回のこの記事を読んで町中のゲーセンで一度は疾風迅雷脚を使って、かつ強力な連続技を対戦で完成させてみることをお薦めする。

疾風迅雷脚を使った超強力な連続技がこれ。


ジャンプ大パンチで跳び込み、


立ち中パンチ。


立ち大パンチのターゲットコンボの後に、


波動拳を撃ち、


疾風迅雷脚でフィニッシュ。相手のスタンゲージに注目。



今さらという気もするが、中距離での牽制技について、より詳しく見ていこう。

使う技とその出し方

使う技は立ち中Ⓚと立ち大Ⓚ、そしてしゃがみ大Ⓟ、しゃがみ中Ⓟ、しゃがみ中Ⓚがその主だったものだ。

どの技も使うときにはほぼ保険で⬇か➡のブロッキング入力をして出していくこと。相手によって⬇か➡を使い分けること。これは相手のリーチの長い技が下段なのか、もしくは立ち技なのか使い分けるということだ。ただし、牽制技の多くは下段に対して強いものばかりなので割合的には➡を多く入力していくといい。

●立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓟ

どちらも判定が強く、下段に対しての信頼性が高い。そしてリーチもあるので申し分なし。歩きつつこの2つの技を出していってどんどん相手を押さえ込んでいこう。

中Ⓚのほうが性能がいいが、中Ⓟならば鬼ヤンマの溜めができるというわけだ。中Ⓚが攻撃的、中Ⓟは防御的と思ってくれればいいだろう。

●立ち大Ⓚ

牽制技の中でダメージも高くスタンゲージも溜まりやすい技なので使っていくことになる。が、リーチがやや短いのとしゃがんでいる相手に当てにくい事実があるので、ときおり混ぜていくぐらいにしておいたほうがいい。


なんと立ち大Ⓚはスカる相手もいるのだ。注意しよう。

●しゃがみ大Ⓟ、しゃがみ中Ⓚ

この2つはやや防御的な意味で使うことになる。しゃがみ大Ⓟはダメージが最も高くしゃがんでいる相手にもガードさせられるので、牽制というよりも接近戦での使い道が多いが、中距離で相手が何かしそうなときにおもむろに出しておくと、突進技や立ち技、ダッシュに対してかなり強い技となるのだ。


相手が動いたら当たる確率の高いしゃがみ大Ⓟ。

しゃがみ中Ⓚは相手の足払いの出かかりをつぶすことが多い。攻撃判定を置いておく感じで出してみるとかなり強い。が、スタンゲージはあまり溜まらないので多用しなくていい。

とまあ牽制技には2つの意味があるのをわかってもらえただろうか？相手を押さえ込むための技と鬼ヤンマによる迎撃を考えた技、この2つの使い方を覚えよう。メインを立ち中Ⓚにおいて押さえ込むべし。


歩きつつブロッキングしつつ中Ⓚで押さえ込め。

なぜ牽制するのか

先ほどから牽制技についての話をしているが、この行動についてはきちんと理由がある。それは牽制技を出す間合いからダッシュで一気に近づいてラッシュをかけるためだ。

いきなりダッシュしてもいろいろな技につぶされることが多いので、相手の技をある程度迎えて一発一発の間を少しあけて出させるようにしむけるわけだ。そこで初めてダッシュが生きてくる。


真の目的は接近戦だ。もちろん地上だけでなく空中からジャンプ攻撃でいくのもいい。

ダッシュからはすぐにリープアタックか投げ（中Ⓟにすれば浮かしも兼ねているので必ず中Ⓟで）を狙うのがいいだろう。また、大足払いもある程度有効だ。

天狗石を知る

今回のスーパーアーツは天狗石である。

天狗石は時間制で、その効果時間は12・8秒とかなり持続時間が長い。ただし、やはりダメージを確実に狙うのであるならば相手を端に追いつめてから使うのがいいだろう。

さて、次は天狗石の効果を詳しく知ろう。天狗石を装着すると、自分の頭上に岩石やレンガ等の物体が3つ出現する。

この3つの物体は自分が技を出すと攻撃判定が発生し、そのまま出した技の先端に向かって飛んでいくのだ。この物体には攻撃判定を発生させるケズリ能力も同時に発生する。つまり必殺技となるわけだ。


このときの岩石には攻撃力がない。


攻撃すると、その先端に向かって岩石が動いていく。

ではどういった使い方をするのか？それは効果時間の続く限り小技を連打、そして間合いが開いてしまったらリープアタックで近づく。これが最もいい攻撃だろう。こうすると物体は止めどなく相手に向かっていくのでケズリでかなりの体力を奪えるし、リープアタックがヒットしたりすればそこから物体による追加攻撃も入るからだ。このスーパーアーツを有効に利用するためには、相手をダウンさせることよりも、常にケズリやヒットを持続させるほうがいいのである。

相手のガードが堅いようであれば持続時間の最中に投げ（Ⓚで）を一度くらい混ぜてもいいだろう。

立ち小Ⓚ連打→リープアタック→たまに投げ、これがベストであろう。


とにかくケズリまくってもいい。

このスーパーアーツは相手にとっては非常に嫌がられるもので、対戦相手がいなくなるかもしれないくらいムカツクらしいが、とりあえずかなり強いのでぜひ一度はお試しあれ。



前号補足

とりあえず調べた結果、レバー後ろ入れ中Ⓟでもターゲットコンボになるというのと、リープからのターゲットに繋がるというのと、ライジングコブラが対空になるというのは気のせいだったらしく、まったくもって嘘です。

後ろ入れ中Ⓟは目押しで繋げて、リープは誤情報そのもので、ライジングコブラはすかし投げなどを狙っている場合に落としているだけ説が真相といったところ。

以上、ごめんなさいです。


中Ⓟから外さない連続技はまさにターゲットコンボ。

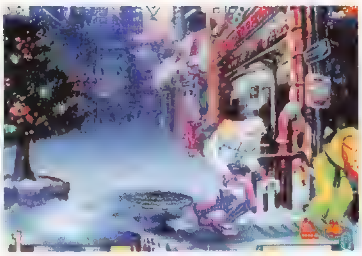
前回ほぼ触れなかったわりにはそれなりに重要なのが連続技系統。メインで使っていくターゲットコンボがらみのものと、アッパーこと後ろ入れしゃがみ大Ⓟで浮かせた後に叩き込むものあたりを中心に消化していこう。

まずターゲットコンボだが、これは中Ⓟからでは確実に連続技になるとはいえないスネークファングやトルネイドフックを入れるための間合いを完全に手にしているというのがポイント。ターゲットコンボからなら大で技を出さない限り確実に連続技にすることができる。できないのはキャンセルタイミングが遅いため（バージョン違いという説もあり）だ。


クイックスタンディングされないので起き上がりも安心だ。

スタンゲージが溜まる寸前からの連続技スタートの場合、スタンゲージが途中で溜まりきっても今までのように途中で転んでピヨるのではなく、連続技が一段落つくまでピヨらないというのが今回のストⅢだが、この途中でスタンゲージが溜まったときは仰け反りが長くなっているので、通常繋がらないものも繋がるようになる。例えば中Ⓟ大トルネイドフックなども可能になる。実戦投入できるともいえないが覚えておくのも悪くはないだろう。

むしろターゲットコンボからはスネークファングで安定なので、ターゲットコンボに入る前に繋げることができるものを考えたい。となると跳び込みというものがあるが、ネクロの場合ほとんどそういったことではドリルを使うので、繋げるのは容易ではない。


後ろを向かせる機会は少ないがスタンゲージはよく溜まる。


見た目同じなドリルも実は使い分けが必要。


アッパーから大Ⓟは移行が楽チン。

一応、中ドリルよりは大ドリルのほうが出は遅いが着地までが速いので楽な感じがするが、結局はヒットの具合なのでどうともいえないところがまだまだ大きい。また、もし相手をピヨらせて跳び込むのなら大キックがわかりやすくていいのではなかろうか。

どちらかといえばターゲットコンボは相手の技の隙に入れることが多く、ターゲットコンボスタートのが多いのでそういうことよりは、後に繋ぐことを考えて、転ばし、かつしかもクイックスタンディングされる心配もないスネークファングで押さえることを重視しよう。


スーパーアーツも連続技としては欠かせない。

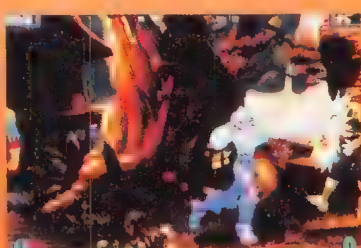
アッパーで浮かせた後は入るものが多くてなかなかに迷うところだが、安定を目指すならしゃがみ大Ⓟが推奨される。連打で入れることができるというのが安定感バッチリだ。

しゃがみ大Ⓟで持ち上げた後になぜか後ろを向いていることも多い（対空で使ったりした場合）。コマンドミスを防ぐためにも簡単に入れることができるものをということでの選択だが、これを防ぐために真下に入れながら大Ⓟをという魂胆だ。ダメージもそこそこ、スタンゲージが溜まりやすい部類に属するので自信をもって安定できる。迷うようならこれでいこう。

他にダメージ優先でというなら中Ⓟ超電磁ストームがいいが、これは中Ⓟを入れるのが難しく、しかし入れないと後ろに飛んでってカス当たりになってしまうことが多いので、要練習といったところ。しかもさらに難度の高い大トルネイドフックでお手玉してから超電磁ストームというのもある。

同様に画面端にスネークファングで投げたときも落ちてくるところを狙い撃ちできるが、生半可なものでは損をするだけなので見過ごすのが正しかろう。

あと、画面端限定でⓅ投げ後に中Ⓟが入る。これはスネークファング後のパンチとは違い、損することがないので狙えるときには入れておこう。


中Ⓟだけでもダメージ蓄積は変わってくる。

明朗快活&冷静沈着 ユン&ヤン



下段からの連続技を強化しよう！

雷撃蹴でせっかく中段を狙えるんだから、それと対になる下段の連続技があれば上下の揺さぶりはさらに効果を増す。というわけで今回は下段から狙う連続技を紹介しよう。

中足払い・小絶招歩法でもいいのだが、これではガードされたときの反撃が怖いので、確定の状況以外で使うことはあまりおすすめできない。

そこでオススメなのが中足払いからのターゲットコンボ。中足払い→立ち中パンチ→立ち大パンチ・虎撲子というヤツだ。たとえガードされても虎撲子なら反撃を受けないし、ヒットした場合は虎撲子からスーパーアーツにつなぐこともできるからだ。

実戦での使いどころは相手の起き上がりに重ねたり、雷撃蹴をスカしたあとがいい。雷撃蹴は表だけでなく、裏に落ちるのも混ぜると効果的だ。

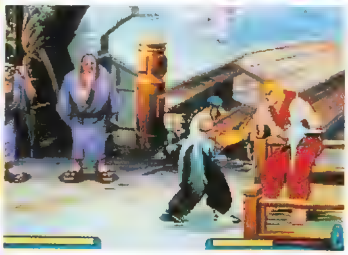
中足払いから立ち中パンチへのつなぎは目押しだが、慣れればそう難しくはない。コツというかボタンの感覚としては「タン、タタン、タン」という感じで、中足払いから立ち中パンチは少し遅めに、立ち中パンチから大パンチのつなぎは何も考えず早めに押すだけでいい。先行入力しておけば勝手につながるからだ。

虎撲子（このときの虎撲子は必殺技の虎撲子と違い、レバー後ろの大パンチ）は意外と遅くてもちゃんとつながるので焦って入力することはない。

虎撲子キャンセルからは、すべてのスーパーアーツがつながるので、これも必ずマスターしてほしい。転身穿弓腿のように返し技として使うことが多い技ならまだしも、そうでない槍雷連撃や幻影陣が連続技からつなげられるようになると戦力が大幅にアップするからだ。手数の多い連続技なので「ガードされている場合は虎撲子でやめる」といった、途中でスーパーアーツの使用判断ができる点も大きなポイント。ゆえにゲージの無駄遣いの心配もなし。


下段技の中足払いから、


目押しで立ち中パンチにつなげる。


T・Cの虎撲子からスーパーアーツもつながる。連続技がヒットしているか否かで使用判断する余裕もアリ。


雷撃蹴をスカして裏から狙うのもいいぞ。

空中ターゲットコンボ使ってる？

ユン&ヤンには空中ターゲットコンボが存在する。ジャンプ小パンチ→ジャンプ小キックというのがそれで、威力は中パンチと同程度だが、多段になるというのはやはり大きな利点。跳び込みに使った場合、相手が途中でしゃがめば2段目がヒットするし、いくら打点が高くても（ブロッキング以外で）反撃されることがないからだ。注意してほしいのが、小キックにつなげる場合は「小パンチは出しっぱなしではダメ」という点。ちゃんと当たる直前に出した小パンチからじゃないと小キックは出ないぞ。


小パンチは出しっぱなしじゃダメ。ちゃんと当てる直前に出さなきゃT・Cにならないぞ。

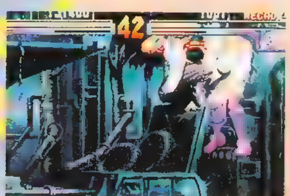

途中でしゃがむとガスッと当たる。連続技のチャンスだ。

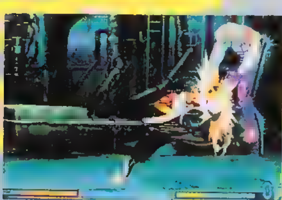
跳び込みがヒットしたら、立ち中パンチ→大パンチ→虎撲子の連続技を狙おう。立ち小パンチや中足払いからつなげたいところだが、そうすると（キャラにもよるが）最後の虎撲子がスカってしまうことが多いので、安定させるなら立ち中パンチからの連続技がいい。

跳び込みついでに雷撃蹴にも触れておこう。これは打点が高いと簡単に投げられてしまうので、必然的になるべく低く当てることになる。この場合も打点を高くした場合より着地後が開いてしまうので、欲張るとスカることが多い。この場合も立ち中パンチからターゲットコンボの連続技にいったほうが確実だ。

空中ターゲットコンボを空対地で使った場合は2ヒットしかしないが、空対空で使った場合は3ヒットまでするようになる。これはターゲットコンボにすると小キックが2打技に変化するためだ。2または3打目が当たった場合にダウンが奪えるのも特徴。

当て方によっては最後の小キックが外れて2ヒットになってしまうこともあるが、その場合はまだ相手にやられ判定が残っているので、絶招歩法などで空中の相手に追い打ちすることもできる。


空中では小キックが2打技に。ダウンさせたら置き攻めのチャンス。

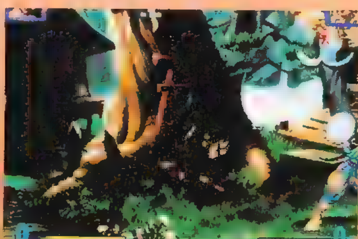

空中で2ヒットしかしなかった場合は、空中の相手に追い打ちが可能。

なぜ裏にまわれない？

画面端の相手をめくるのは簡単。相手を跳び越えるように雷撃蹴を出せば、裏に入り込んでくれるからだ。これはユン&ヤンにとって常套手段とでもいうべき戦法なのだが、これで裏にまわれない相手も存在する。

いぶきやユン&ヤンがその問題のキャラ。これはキャラが細いからで、これらの相手が画面端にくっついている場合は、跳び越して裏に入り込むことができないのだ。

とはいえ、ぴったりくっついていない限りめくり（裏まわり）はできる。問題は、単純にキャラが細いのでめくりづらいという点。こればかりはやりこんで慣れるしかないっスね。あと、エレナは見た目は細いけど、姿勢が悪いため(?)か画面端でもめくりが狙える。ご心配なく。


いぶきは細いので、画面端だとめくり&裏まわりができない。もうちょっと肉つけたほうがいいぞ。



前号の攻略でも少し触れたが、いぶきは跳び込む際には空中ブロッキングを入力しながら、というのが心強い。なぜなら、いぶきには空中投げがあるので、空中ブロッキング成功後の見返りが大きいといえるからだ。

ただし、これはお互いが空中にいるときの、空対空でのはなし。また、ターゲットコンボ入門のページを見てもらえばわかるように、いぶきにも空中ターゲットコンボがあることがわかったので、ジャンプ攻撃に関しては多少、考え方に変化がでてきた。

そこで今回は、今一度ジャンプ攻撃について掘り下げてみたいと思う。

空中ブロッキングを使った跳び込み

いぶきには、「ジャンプ大パンチ→ジャンプ中キック」という空中ターゲットコンボ(以下、空中TC）がある。これをうまく利用すれば、空中ブロッキングを駆使しなくても、強力な跳び込みで攻め込むことが可能だ。

ジャンプ大パンチは空中投げを兼ねる。多少早めに出してしまい、地上の相手にぎりぎり当たるか当たらないか、というくらい高い打点を意識してボタンを押す。このとき、ボタンを押す直前にレバーを前に入れるようにすれば、相手がジャンプしてきても偶然空中投げになってくれるかもしれないのでおすすめだ。また空中投げを狙って早めに大パンチボタンを押す、というだけでなく、次のジャンプ中キックにTCでつなげるには、どのみちこれくらい早めに出さなければいけない。

つづけてジャンプ中キックを出すわけだが、レバーは引き継いで前に入れっぱなしにしておこう。空中TCはレバーが前に入っていないといけないからだ。

前のジャンプ大パンチがいいタイミングで地上の相手に当たっていれば、このTCジャンプ中キックから地上の連続技にコンボをつなげるのが容易となる。簡単に狙えるのは、TC・Aタイプ。ジャンプ中キックは相手の「くらいのけぞり時間」が短いので大技は狙いにくいが、小パンチスタートなら余裕で間に合う。また中キック直後の着地なので相手キャラとの間合いが離れてなく、密着に近い状況で連続技を仕掛けられる。


空中TCをやるなら、1打目の大Ⓟは高く！


すると2打目のJ中Ⓚがいい高さでヒットする。


そして着地後TC・Aを狙おう。

この空中TC大Ⓟ→中Ⓚ・地上TCAタイプがすべて入れば、リュウ・ケン、いぶきなどの標準タイプの長さのスタンゲージならば、9割近くまでいってしまう。あと1回、リープアタックか大足払いか投げが決まれば確実に気絶させることができるのだ。

ただし、この空中TC大Ⓟを使った跳び込みは、地上からの対空技をきちんと出されればそれでアウトなので、対戦中、1〜2回チャレンジしてみてしっかり対空技を出されたら、空中ブロッキングしながらの跳び込みに切り替えよう。

ちなみにここぞというときの大技狙いの跳び込みなら、遠い間合いからのジャンプ大パンチ→ジャンプ小パンチを使おう。2打目が大パンチなので相手キャラの「くらいのけぞり時間」が長く、着地後、遠立ち大Ⓟ→追い裏拳から全必殺技、スーパーアーツを連続技で狙えるし、もう少しで気絶だ！という場面なら、着地後少し歩いてTC・Aタイプをつなげにいくことだってできるからだ。

空中ターゲットコンボを使った跳び込み

こちらのジャンプをきちんと対空技で落としてくる相手には、空中ブロッキングしながらの跳び込みが必要になってくる。が、しかしそうはいっても、地上からの対空技を出されたときと、昇りジャンプ攻撃（ジャンプと同時に技を出すこと）をされたときとでは、ブロッキングのタイミングは全く異なってくる。おもにこの2つのタイミングに対してブロッキングできるようになれば十分なので、空中で2回、ブロッキングを入力するようにしよう。

まず1回目は、ジャンプ軌道の頂点あたりで「レバーを下に入力」する。相手が昇り蹴りにきた場合は、空中ブロッキング後、前方へ跳ねて相手キャラと密着することになるので、そこを空中投げする。

2回目はその後すぐ、「レバー前に入力」でフォロー。実際の画面内の動きでは、すでにかなり下降してしまっており、相手が跳んでいなければ地上の相手キャラのすぐ上あたりでのブロッキング、になるはずだ。この場合、後ろに跳ねることになるので、強力な反撃はあまり望まないほうがいいだろう。それでも、レバーは前にいれたまま、大Ⓟを連打しておこう。もし相手が技を出してこなければ、着地と同時に投げになる可能性が残されているからだ。

自信があるならば、空中ブロッキング後に霞朱雀を出してみては？あまりに近くで出してしまうと、見事ヒットさせても反撃されてしまうが、インパクトはかなりのものだ。

TC・ターゲットコンボ表

Ⓐ	近立ち小Ⓟ（2段）→大足払い・遠立ち大Ⓚ（ハイジャンプキャンセル可）
Ⓑ	近立ち小Ⓚ→中Ⓚ→遠立ち大Ⓚ（ハイジャンプキャンセル不可）
Ⓒ	近立ち大Ⓟ→大足払い→遠立ち大Ⓚ（ハイジャンプキャンセル可）
Ⓓ	大足払い→近or遠立ち大Ⓚ（ハイジャンプキャンセル可。近の場合は追い打ち可）
Ⓔ	遠立ち中Ⓚ→レバー入れ中Ⓚ（中段ヒット後連続技入る）
Ⓕ	しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ大Ⓟ


空中ブロッキングするなら、1回目はこの高さ。


2回目はこの高さ。そのまま着地後投げも忘れるな！



今回は、ショーンのスーパーアーツを中心に攻略をしてみよう。最終的には一つの答えに行き着きそうなのだが…。

飛び道具は上々だ！ ハドウバースト

SFⅢの中では、数少ない飛び道具必殺技。ケンの弟子ってことで、なんとか修得できたのだろう。

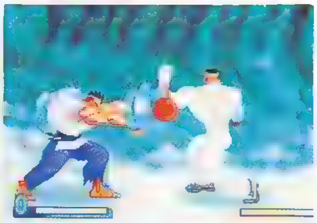
パワーゲージの長さは、3つのスーパーアーツの中では一番短く、最も溜まりやすい。また、MAXも3となっているので、使う機会は多いはず。

ハドウバーストの特徴といえば、とにかく発射スピードが尋常じゃないことだろう。端と端に分かれて波動拳と同時に発射しても、バーストのほうが圧倒的な速さで相手に辿り着くほどだ。

出が早いので、ヒットさせる可能性もかなり高くなる。相手が技を外そうものなら、即入力して当てることも可能だ。中間距離で動きまくる相手には、突然出すだけでよく当たる。ゲージMAXならば、こういった状況で積極的に使っていこう。

肝心なダメージのほうは、ほかのスーパーアーツに比べるとかなり少なめ。だが、オロに対しては、大ダメージを与えうる状況もある。オロの日輪掌にうまく合わせることができれば、なぜかバーストが2ヒットになるのだ。めったにならないが、当たると気持ちいいぞ。

また、連続技としても使いやすいので、安定したダメージを与えることが可能なのだ。バーストの欠点は、硬直が長いことだろう。強力な突進系必殺技を持っている相手には、ガードされると確実に反撃を受けるぞ。


相手の技の隙に、ガンガン叩き込め！

当たると痛いぜ ショウリュウキャノン

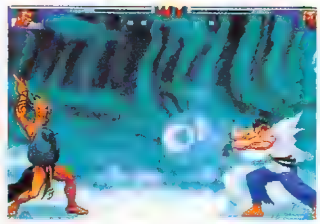
ショーン版、昇龍裂破といった技で、連打することによってヒット数が増加する。ゲージはハドウとハイパーの中間。MAXは3。

最高の12ヒットが出れば、ショーンの中では最高の破壊力を持つスーパーアーツだ。

だが、飛び道具でも突進系でもないので、当てるチャンスは非常に少ない。一応、一回目の昇り（写真参照）までは、攻撃力を持ちつつ無敵なので、狙いどころとしては、起き上がりや相手の連携への割り込み、といった感じになるだろう。

対空技としても使えるが、その場合はダメージが少なくなってしまう。ここぞ、というときに使おう。

ショウリュウキャノンの欠点は、攻撃判定の狭さと着地の大きな隙だろう。ガードされれば、確実に反撃がくるであろう。


この状態に合わせることができれば…、


なんと2ヒット！ダメージもデカイぞ！


ここまで無敵状態が続くので、起き上がりには強いのだ。

安定？うーん… ハイパートルネード

まずは、前々号の紹介でハイパートルネードに間違いがあったので訂正。モーションがタックルなので、飛び道具の下を抜けられる、と書いたが、抜けられない。ハイパートルネード発動直後に無敵時間があるので、その瞬間しか抜けられないことが後日判明。

また、下段判定なども書いてましたが、これも間違い。立ちガードでOKでした。

ハイパーのダメージは、ショウリュウキャノンの最高状態よりは劣るものの、連射などなしで安定したダメージを与えられるのが強みだ。

ハイパー発動直後、移動した瞬間まで無敵状態なので、使い方次第では十分狙っていける。狙いどころとしては、やはり起き上がりがメインだろう。起き攻めを得意としてくる相手には、決めやすいぞ。

ハイパーの欠点は、ガードされやすいこと、ガードされると隙が大きいこと、ゲージが長く、MAXが2であることなどがある。せめて、ゲージが短ければ非常に使いたい技なのだが…。


発動から、ほんの一瞬だけ無敵で移動する。ここが利用できれば…。

不定期連載 今週の連続技

前号から新たに発見された連続技をいくつか紹介しよう。

●中足払い・強トルネード

前号では、弱トルネードしか連続にならないと書いたが、距離によっては強トルネードでも連続になることが判明した。中足払いがギリギリでなければ、まず連続になるので、起き上がりを攻めるときは、強トルネードを使ってもいいだろう。

●近距離大キック・遠距離大キック・ハドウバースト

なんと、近距離大キックと遠距離大キックが、連続でつながることが判明。ただし条件が意外と厳しく、しゃがんでいる相手には遠距離大キックが当たらないため、近距離大キックを立っている相手に当てなければならないことだ。

また、連打ではつながらず、目押ししなければならない。かなりの練習が必要だぞ。

ジャンプめくり中Ⓚから入ることもあるので、モノにすれば強力な武器となるだろう。


近距離大キックを立ち状態の相手にヒットさせてから…、


目押しで遠距離大キックをヒットさせて…、


さらに目押しで、ハドウバーストにつなげるのだ。かなり難しいぞ。



ダッドリー

ボディが甘えんだよっ!

だんだん強さが見えてきたダッドリー。ハンターでオルバスを使っていた人はキャラ変えを考えてもいいかもね。

担当：強くなったP・鈴木

前回は「いかにして相手に近づくか」を説明した。基本的な動きはマスターしただろうか。今回はいよいよ密着戦だ。かなり複雑な内容なのだが、がんばって消化していってもらいたい。

君の手で選べ！多彩な攻め（前編）

なんと、ダッドリーは近距離での選択肢が2ケタ。さすがに全部使いこなすのは難しいだろうから、自分で取捨選択をするように。じっくり1つずつ覚えていきたい。

それでは、私が思う有効度でランク分けした順に説明していこう。

ランクA

まずは、これだけは欠かしちゃだめだという動きからだ。

(1)立ち中Ⓚ・立ち大Ⓚ(TC)

実は出が早い立ち中Kをメインにした動きがこれだ。2段攻撃なのにも関わらず、ダメージはかなり大きい。TCなので大Ⓚにブロッキングされる心配もない。これは強い。

本当は大Ⓚの後に立ち大Ⓟを出すことができるのだが、あえてこれは使わない。なんと、**大Ⓚがヒットした後は目押しで屈み小Kがつながるの**である。しかも、この小Ⓚには当然ながらキャンセルがかけられるので、強力な連続技を出すことが可能だ。

●立ち中Ⓚ→立ち大Ⓚ(TC)→目押し屈み小Ⓚ→キャンセルジェットアッパー→SCロケットアッパーorコークスクリューブロー

この連続技が決まれば、相手の体力を約半分減らすことができる。ローリングサンダーを使っている人は屈み小Ⓚから直接つなぐといい。

この連続技の入力のコツについて少し触れておこう。

屈み小Ⓚキャンセルジェットアッパーを出そうとすると、直接SAが出てしまいやすい。そこで、屈み小Ⓚを出すときは➡⬇小Ⓚと入力し、⬊中Ⓟでキャンセルジェットアッパーを出す。すかさず➡⬇⬊➡Ⓟと入力すれば、キャンセルSAが完成。これでスムーズに連続技が狙えるだろう。

ちなみにローリングサンダーを使っている人は、⬇小Ⓚ⬊➡⬇⬊Ⓟで出せる。つまり屈み小Ⓚキャンセルジェットアッパーを出そうとすれば出やすいはず。感覚的な問題だがニュアンスは伝わるだろう。

さて話を少し戻そう。この中Ⓚ・大Ⓚはガードされてもダッドリーが特別不利というわけでもなく、そこからブロッキングを置いておいたり、再び立ち中Ⓚなどの打撃技で攻めていくことができる。相手と間合いが離れにくい点が最大のメリットだ。

中Ⓚがヒットした場合は連続技に備えよう。いきなり屈み小Ⓚをつなげることは難しいと思うが、猛練習を積んでおこう。CPU戦がいいね。

ちなみに屈み小Ⓚの目押しが100%成功できない人は、さらに戦略を考えておこう。

中Ⓚ→大Ⓚをくらってしまったときの動きは、

○ガード

○SAなどで反撃

○下段ブロッキング

のいずれかのはず。ならばダッドリー側も毎回屈み小Ⓚを出さずに、例えばリープアタックやレバー入れ大Ⓚ、投げ（ちょっとキツイかも…）をまぜてみよう。この動きを混ぜることで、連続技でない屈み小Ⓚが相手に当たる可能性が生まれるぞ。"技術がないと思う人は、頭で闘うべし"、これは鉄則だ。



立ち中Ⓚ・立ち大Ⓚと決めたら、あらかじめ➡へ入れておき…、



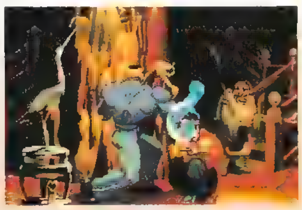
小Ⓚで屈み小Ⓚを出す。すかさず⬊中Ⓟで…、



アッパーカット。中がいいぞ。すぐに➡⬇⬊➡+Ⓟで…、



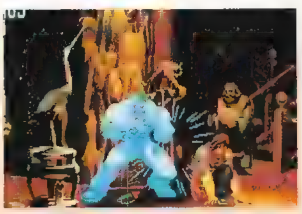
ジ・エンド。これでロケットアッパーの価値が上がったね。



大Ⓚはガードされてもいい。



再び中Ⓚはいやらしい攻めだ。



割り込んでくる相手にはブロッキングでおしおきよ。そしてやっぱり中Ⓚ。



こうやって無理に2択を仕掛ける。結構うまくいくものだ。

ランクB

まだまだメインとなる戦法は数多い。

(2)屈み中Ⓟ

中、大攻撃の中では最も出が早い。それでいて判定が強く、リーチもあり、キャンセルもかけられるとくれば使わない手はないだろう。



屈み中Ⓟはこの間合いくらいがいいかな。アバウトでいい。

この屈み中Ⓟは、相手と密着したときに使うというよりはほかの打撃を当てた後のつなぎに使うのがふさわしい。

この技の後の選択は、
キャンセルダッキング
△キャンセルC(クロス)・カウンター
△下段ブロッキング
少し歩いてレバー入れ中Ⓚ
リープアタック
立ち大Ⓟ

といったところだ(マークはお薦め度)。

リープアタックは、中Ⓟを出した後の間合いがちょうどいい使いどころになる。ダッキングに構えた相手に対して時間差攻撃になるほか、下ガードが好きな相手によく効くため、ある程度連発していって構わないだろう。


リープが入ると動きに一層幅が出る。さすがは紳士。

立ち大Ⓟはダメージを考えると大いに使いたいのだが、ガードされると間合いが離れてしまうため多用は禁物だ。ただし跳ぼうとする相手にはよく当たるし、リープアタック対策にもなるので、なくてはならない存在でもある。ここぞというときに出すべし。

少し歩いてレバー入れ中Kは面白い選択だ。少し歩いてという部分で中段ブロッキングを兼ねようとしているのがポイント。この選択をする場合は、「レバーを前に入れた後1回ニュートラルに戻してから➡+中Ⓚ」という方法で出すこと。でないとブロッキングが出ないようだ。

この選択は相手との間合いを詰められる点がいい。攻めが続行できる。ちなみに同様の方法で「歩いて立ちⓀ」や「歩いて屈み中Ⓟ」も可能。

キャンセルC・カウンターと下段ブロッキングは一見消極的な戦法だが、決してマイナス的選択(単なる安全志向)ではない。これらの選択はダッキングを狙って手を出してくる相手に対して心理的ダメージを与えられる。

ダッキングを昇龍拳など判定の強い技で潰そうとしてくる相手にはCカウンターを、足払いなどの技を使ってくる相手には下段ブロッキングを出していこう(えっ?何も無理矢理技を出さずにガードすりゃいいじゃないかって?だってダッドリーは拳闘紳士だよ。常に動いていなきゃね。私の性格かも。まあ普通にガードするのもまったく問題ないですな)。


あらゆるところにブロッキングトラップを仕掛け、中Ⓚを狙おう。

ダッキング攻めにズームイン!

さて残るはダッキングだ。ダッドリーにとって、打撃技キャンセルダッキングは基本となる攻めだからここでまとめておくとしよう。

ダッキングから狙う技は、
◎ダッキングアッパー
◎ダッキング・投げ
○ダッキングキャンセルSA
△ダッキングストレート
△ダッキング・ブロッキング

この5つ。それぞれの使い方を考えていこう。

打撃技を相手にヒットさせた場合に優先して狙っていくのが、ダッキング投げ。理由はわかると思うが、普通の人は攻撃をくらうと連続攻撃を警戒してガードを固めるものだからだ。手を出してくる相手もいるだろうが、それは単にバクチでしかないだろうから、アッパーを混ぜていくことでこと足りるはずだ。


基本となるのは、打撃技キャンセルダッキング…、


投げ。もしくは…、


アッパーカー。

打撃技をガードされた場合はアッパーと投げをふりわけていこう。私の経験からすれば投げ多めでいいと思うぞ。

ダッドリー慣れしていない相手ならば、ダッキングを**単発技で**止めてくる。このときの間合いは近いはずなので、ダッドリーが攻められるチャンスが残るわけだ。「ダメージと引き替えにチャンスを得る」大丈夫この作戦は正しい。

とはいっても、やはりいらないダメージは受けたくないし、かっこよくダメージを与えたいものだ。そこで見た目重視のアピール技なのが、ダッキングキャンセルSA。

この作戦は、さんざんダッキングを出しておいて相手が手を出し始めたころに使うと面白い。打撃技キャンセル大ダッキング、キャンセルSAはレバー操作が忙しいかもしれないが、してやったり感は強いのである程度余裕ができたら使ってみよう。


このストレートを当てないで出した後SAで光ってみたり。


ん、なんだ?またダッキング?手出しとくか。


ピカーン。そしてバラを投げるダッドリー。「It's sweet」

ダッキングストレートは、屈んでいる相手(大型除く)には当たらない。これを利用して、さんざんアッパーを出した後にストレート、相手の一瞬の反応の遅れを期待してブロッキングやSAを使っていく、これでどうだろうか。

小ネタだが、ダッキングストレートとアッパーの1段めにはSAでキャンセルがかけられるぞ。

最後のダッキングブロッキングだが、これは一発逆転用といえる。ブロッキングを狙うには相手の反応速度を予想しなければならないし、何より直接投げたほうが効率がよいからだ。それでもブロッキングに成功した後の中Kストレートの連続技はダメージが高く、十分魅力的なので変幻自在なボクサーを目指すなら覚えておいて損はない。

なんと今回は2つしか技の組み立てを紹介できなかった。次回も引き続き近距離戦だ。

まだあるよ超小ネタ集

●**立ち中Ⓚは対空にもなる**
しかも大Ⓚ(TC)が空中でつながることもあるぞ。

●**立ち小Ⓟからレバー入れ小Ⓟがつながる**

●**レバー入れ小から立ち中Ⓟが目押しでつながる**
気絶値が思ったよりも高いのがいい。余裕がある人向け。

●**クロスカウンターは大が最もダメージが高い**
使うなら迷わず大だね。



エレナは通常技の出の早さは遅めだが、リーチが全体的に長い。そのため接近戦よりはむしろ中距離での闘いが得意といえる。

そして通常技をうまく使い分けることにより、ほとんどの方向（角度）に攻撃を出すことができるので、技の選択を楽しむことができる。

中間距離を制する形

通常技のリーチが長いことにより、中距離での攻めをエレナ有利で行うことが可能である。が、ここで過信してはいけない。

出の遅さが足を引っ張るので技を出し続けるような固めはできないのである。だから相手が跳び込んできたときにはしっかり対空を使えるように余裕をもち、様子を見ながら少しずつ攻撃をしていくぞ。

中距離で主に使っていくのは、下小Ⓚと下中Ⓟだ。どちらも判定が残るので牽制向きの技で、ここから攻めの形を作っていくことができる。

下小Ⓚをガードさせた後の攻めは、選択肢がたくさんあるがまずは一連の攻撃として中Ⓚを使っていく。

中Ⓚは、しゃがんでいる相手にもすかることなく攻撃が続くので固めていくことが可能。また攻撃がやや上方向に向いているため、相手のジャンプを封じることもある。

下小Ⓚの後に出の早い割り込みを使われると、相打ちになる可能性が高いので、相手が出してきた技によっては、中Ⓚ以外の選択肢が必要。

下段技を使ってくると読んだなら下小Ⓚ→大Ⓚの連携がもっとも効果的。相手が横に長い中Ⓚなどで返してくるようなら、下小Ⓚをもう一度使うといいだろう。

これだけでも十分攻めの形になっているように見えるがそれはブロッキングを無視したらの話。

ブロッキングは、連続ガードになっていない場面ならどこでも使用可能なため、下小Ⓚからの連携は相手にとって狙い目といえる。そして下小Ⓚからの中Ⓚと下小Ⓚはブロッキングするタイミングがほぼ同じのため意外にとられることが多い。

そこでブロッキング対策として2つ攻撃手段を増やそう。レバー入れ中Ⓟとダッシュからの投げだ。

レバー入れ中Ⓟはしゃがみを崩す中段技で、技の出がほどよく遅いのでブロッキング対策として使っていける。しかしここで相手に跳び込まれると無防備なので、ダッシュからの投げという選択も同時に使っていくわけだ。エレナのダッシュはほかのキャラと比べても速く、ここからの投げはかなり強力。下小Ⓚだけでなく跳び込みからの選択としても有効だ。

この2つを使うことによりブロッキングに読みが要求されてくる。

そしてこれらの連携を駆使していく際に常に頭に入れておくことが、

・攻めすぎない

ということである。たまに攻撃に間を持たせ、いつ相手が跳び込んできても対空で落とせるようにしておく配慮が必要だ。そしてさらに付け加えるならば、間を持たせるときは、ブロッキングを入力しておくといいだろう。

下小Ⓚを出した後、跳び込みを読んでただ待つだけでなく下に入れつつ待てば、出の早い攻撃にも対応できるので自然と攻撃する時間が延びてくるはずだ。

端に追い詰める

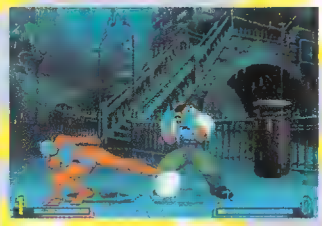
リーチの長さと対空を武器にこれらの連携のプレッシャーだけで相手をじりじり端に追い詰めていこう。少しずつ間合いを詰めるように歩き、中距離より近くなったら攻めの形を使い攻撃。またこの際には投げや下大Ⓚを多めに使うことで起き上がりの攻めも使うぞ。

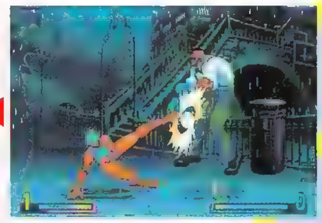
起き上がりは少し離れたところでのレバー入れ中Ⓟと下小Ⓚなどの下段攻撃で攻めていくといい。ブロッキングを読んだときはタイミングをずらす下大Ⓚもいいが、ダウン中にスタンゲージが下がっていってしまうので気絶狙いのときは控えよう。そして端に追い詰めるまで寄っていこう。

跳んで逃げようとする相手もしっかり対空技（後述）で落とし端を相手の定位置にするのだ。

うまく追い詰めたら対空を兼ねた中Ⓚで牽制しながら相手の跳び込みには大Ⓟか中Ⓟを使い、地上の攻めは大Ⓚまでの攻めの形に当てはめて闘おう。相手のスタンゲージに気を配りながらたまに下大Ⓟを混ぜつつ、小技主体で逃がさないように闘おう。

スタンゲージが溜まりそうもないなら、相手の攻撃が当たらない距離で垂直J大Ⓟを使って跳んでいるだけとか、リープで暴れる（後述）といった攻撃もいい。とにかく逃がさないような攻めを作ることが大事である。


下小Ⓚを当ててからが攻めの始まり。


続いて中Ⓚ。ジャンプ防止になることも。


反撃を潰すなら大Ⓚ。下段をすかしつつ攻撃できる。

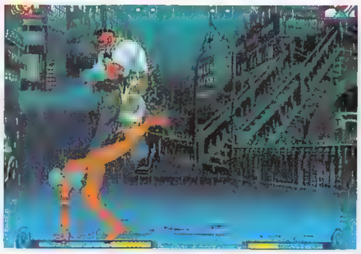

たまに混ぜる下大Pは相打ち狙いでいい。


結局は、逃がさないように闘うのが目的。

対空技を使い分ける

エレナには対空技がたくさんあり、間合いや相手のジャンプの高さによってかなりの使い分けができるキャラ。選択さえ間違えなければほとんど落とすことができる。

もっとも信頼していいのが中Ⓟで、攻撃する足の裏側まで（つまりエレナ側）判定があるため近距離でも使っていくことができる。ユンやいぶきといったジャンプから早い攻撃を持っている相手にも有効である。


一番使えるのは中Ⓟ、間合いによって中Ⓚを使おう。

同様に中Ⓚが対空として力を発揮するのは、主に中距離。姿勢を低くして攻撃するため相手の攻撃判定がどんなに強くてもまず一方的に負けることはない。ダッドリーのJ小Ⓚ、J中Ⓚやアレックスの J中Ⓟといった攻撃が狙い目。もちろん近距離なら中Pでオッケーだ。

リュウ、ケン、オロといったジャンプ時間が比較的長いキャラには大Ⓟも使っていく。大攻撃ならではのダメージとスタンゲージを稼げるので、相打ちでも文句ない。大Ⓟは出が遅いので気持ち早めに入力しよう。

空対空では判定の強いJ小Ⓟがもっとも安定しているので、相手が判定の強い技で攻めてくるようならJ小Ⓟで跳び込むといい。ダメージを稼ぐなら垂直ジャンプからのJ大Ⓟがお薦めだ。斜めに攻撃をすることの多いネクロ戦では多用することになるだろう。

体力勝ちしているときは判定の強さを生かして小Ⓟがお薦め。最後削れば勝てるといった体力の相手には小技だけで闘えば負けることはないだろう。

TCを使い地味に戦力アップ

エレナのターゲットコンボはジャンプ技のみで、しかも1つしかない。だがこの1つのコンボが加わるだけで闘いに幅が広がってくるのだ。

ジャンプ小Ⓟからジャンプ中Ⓚを目押しで出すのがエレナ唯一のターゲットコンボ。

空対空で用いるJ小ⓅからJ中Ⓚを出しても相手に当たることはないが、メリットはある。

・J小Ⓟをブロッキングされた後にも出すことが可能

なためフォローが利くのだ。これにより空対空のJ小Ⓟも臆せずに使っていくことができるぞ。

次に背の高いアレックスやダッドリーに跳び込みから使う場合は、ちゃんと2発ともヒットし地上技につながるので攻めに使っていくことができる。2発とも空中技のためJ小Ⓟで相手がしゃがめば当然途中からヒットするぞ。

引き付けてのJ大ⓅやJ大Ⓚ、すかしからの投げを混ぜて跳び込みからの攻めも強化していこう。


空中技のコンボだからしゃがめばJ中Kからヒットする。

リープのこと忘れないでね

対戦中、つい忘れがちになってしまうリープアタック。相手に使われて思い出したように使いだす光景をよく見るが、使い勝手はかなりいいといっていい。

使う場面を考えてまず筆頭に挙がるのが跳び込みの後。J大Ⓚで跳び込みリープアタックを仕掛けるといった、普段しゃがみガードをしてしまう状況に合わせて使おう。同様に起き上がりに下段と2択をかけていくというのもいいが、この場面では中距離でのレバー入れ中Ⓟを勧める。

リープアタックから再びリープアタックを仕掛けるなどきついチェックを要所に混ぜると攻めの効率が上がるぞ。

エレナのリープアタックは、残念ながら地上につながることがほとんどなく、また近距離でガードされると相手の投げが確定してしまうなど不利な部分もあるが、ブロッキング対策＋攻めが持続するということを考慮すると十分使う価値があるといえる。地上戦から跳び込みからうまく混ぜていこう。


相手がくらいにくれば連続技になるが結果論。狙う必要はない。

気になるスーパーアーツどれを選ぶ？

攻めのスーパーアーツ2つに回復のスーパーアーツが1つと、それぞれに使いどころがあるため「どれがよくてどれが悪いから結局これしか使えないじゃん」なんていうほかのキャラの憂鬱はエレナにはない。そのため迷うんだけどね。

●ブレイブダンス

チャンスを作りそこで決め、そのまま体力勝ちした状態を守り抜く攻めのスーパーアーツ。連続技にしても一気に与えるダメージが少ないエレナにとってはいいかも。

狙い目は地上技をブロッキングした後。直接たたき込むか、中、大スクラッチホイールからのキャンセルでたたき込もう。

●スピニングビート

連続技としてのダメージは低いもののゲージ2つストックできるため何度も使うことができる。またヒット中にスタンゲージが溜まるのもポイント。ダメージを負わなければ対空としても使えるなど幅広い用途がある。

●ヒーリング

回復のスーパーアーツ。相手に与える絶望感はいかなる攻めのスーパーアーツといえどもかなわない。相手を端に投げたとき以外は安全に回復することが可能。またⓅを3つ同時押しすることで途中でやめることができるので地上戦中でも使うことができるが、このときの回復量はたいしたことない。


ヒーリングで回復したのを3つ押しでやめる。


回復量はたいしたことないが地上戦中でも安全だ。

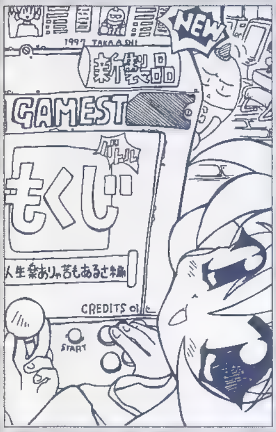

彩京
AMUSEMENT WORKS
PSiKYO
いざ、剣と魔法の世界へ。
KASHON
VORG
KASHON
SOL DIVIDE
ソルディバイド™
TYORA
彩京ファンタジーシューティング
◇超美麗26万色グラフィックスがファンタジーの世界をリアルに演出。
◇キャラクターごとに存在する最終魔法と武器による連続攻撃の破壊力は超絶大!!
◇11種類の魔法や攻撃方法から敵ごとに有効な弱点を見つけだす奥の深い戦略性。
©1997 PSIKYO
開発スタッフ募集
■職　　種／デザイン・プログラム ■応募資格／短大・専門学校卒以上、経験者優遇。
■応募方法／まずは履歴書、職務経歴書を当社に郵送してください。
■申込み先／〒604 京都市中京区東堀川通御池下ル 三坊堀川町55-1 大同ビル 株式会社 彩京
Tel.075-223-3618 Fax.075-223-3638 ホームページアドレス http://mailhost.net/~psikyo

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.194
5.15 May 1997

CONTENTS | GAMEST

★ゲーメストゲーセンオープン★
ついにⓀ屋東京神保町店の1階にゲームセンターがオープンするぞ！お店の名前は「G-MODEL（ゲーメストモデル）」だ！
なお、オープンは4月末ごろを予定しているぞ！詳しい開店日の情報を知りたい人は、次の電話番号まで確認してほしい。
(03)3293-9069
電話番号は間違いのないように！
なお、電話の受け付け時間は、月曜日から金曜日の午前11時から午後5時までとなっている。
きっとみんなが満足できるゲーセンにしていくので、じゃんじゃん足を運んでほしい！よろしく!!

今月のむーちゃん



（広島県　タカアシくん）

掲載広告ご案内

もう待てないぞ ニューゲーム

限界ギリギリ 冷や汗攻略

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

表紙：「鉄拳3」 イラストby藤原ひさし
表紙写真：「電車でGO！」©TAITO CORP. 1997

夏に向かって燃え上がれ!!

Virtua Fighter 3

JAVA TEAバトル甲子園の開催も決定し、ますます盛り上がっていくだろうバーチャファイター3。まだまだ、熱き攻略は続く。

バーチャビギナーのための救済企画
エスケープしてみよう

担当：バーチャチーム
ヘルパー：GYU

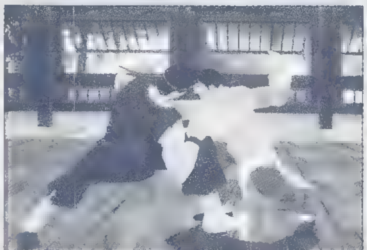
エスケープで[illegible]

「レバーの握り方」から始まったこのビギナー救済講座。これまではVF2の延長線上にある事柄を紹介してきたわけですが、5回目を迎える今回はVF3ならではのシステムであるエスケープについてお話していきましょう。ただしこのシステムは非常に奥が深いため、ここですべてを語り尽くすことははっきり言って不可能です。ここではポイントを押さえて、「デキルヒト」っぽく見せることがテーマです…。

三次元的な攻防を可能にするエスケープ

まずはエスケープの操作について説明しておきましょう。ゲーム中におけるエスケープとは、最も右側にあるエスケープボタンを押すことによって行う「軸移動」を指します。リングから脱出するわけではないので注意してください。

では Eボタンを押してみましょう。キャラクターは画面向かって奥に軸移動するはずです。手前側に移動したいのならレバー下方向＋Eボタン。この使い分けを覚えることが後々重要となっていきます。これがエスケープの基本的な操作法。この操作を覚えることが第一歩です。



通常ではガードするところを…、



エスケープでかわすことができます。

エスケープの効果

エスケープを用いることで得られる最大の効果としては、相手の攻撃をかわすことが挙げられます。攻撃をかわすことによって相手の硬化中に反撃するといった戦法が生まれるからです。

しかしすべての攻撃をかわすことができるわけではありません。攻撃属性によっては避けることができないものもあります。これについては左の写真で見てください。





直線や半回転の軌道の技ならかわせます。



回転系はかわせません、はい。



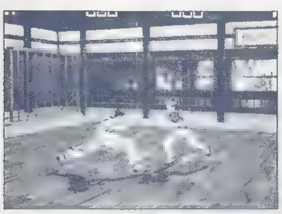
投げにもめっぽう弱いです。

Eボタンを使ったさまざまな動作

エスケープの移動距離と軌道は相手との距離によって変化します。超接近時は相手の背後に回り込むこともありますし、遠ければクイックフォワードしつつ軸をずらすといったこともあります。

またEボタンの使い方によってはエスケープ以外の動作を行うことも可能です。どれも通常の入力よりも入力必要フレーム数が短いので、利用価値は高いといえます。覚えておくだけでもよいでしょう。

- ●前ダッシュ（⇨＋E）
- ●後ろダッシュ（⇦＋E）
- ●走る（➡＋E）



距離でエスケープの軌道は変化します。

エスケープの方向を使い分けてみよう

エスケープは入力によって、画面奥と手前に移動を使い分けることができます。この使い分けが重要。というのも直線的な軌道を描く攻撃はともかく、カゲの旋蹴りのような半回転の攻撃は方向を間違うと避けることができないからです。ここで基本を押さえておきましょう。

相手の足元に注目してください。VFの攻撃の多くは前足側から発生します（K系は逆）。つまり相手の体が開いている方向へエスケープすることが無難というわけです。これを意識するだけでずいぶんと違いが出てくるでしょう。

最初は相手の足を見よ!

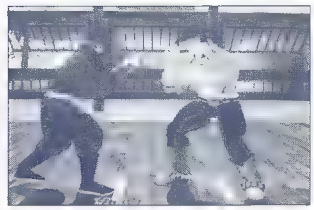


まずは相手の足元を見て、



開いているほうへ移動しましょう。

技によっては例外もあり



ただし技によっては…、



もちろんくらいます。あきらめましょう。

使いどころを考えてみましょう

エスケープの使いどころは誰もが悩むところ。正解は存在しませんが、ある程度の指針を示しておきましょう。

エスケープの使いどころの基本は、「自分が有利な状況でエスケープする」ことです。回避モーションに移行するまで多少のフレームを必要としますので、相手の攻撃ターンで無理にかわそうとしても、たいてい潰されてしまいます。効果を得るためには、最低でも五分に近い状況でエスケープする必要があります。

自分の攻撃ターンで「あえてエスケープする」といった選択肢も重要というわけです。

ワリとよさげな使いどころ



硬化時間に差がないのなら、



ワリと有効かもしれません。

無理に使ってもダメっす!



自分が不利だからといって…、



エスケープに頼るのは甘いです。

VF3 Q&A

Q 僕はウルトラOンティガにゾッコンの鷹嵐使いです。よろしく。ところでアキラに裡門頂肘を出されているだけで何もできません。ズルくないっすか。P.S. 鷹嵐でエスケープしても相手の攻撃をかわすことができません。ズルくないっすか？（東京都 PN コドモ）

A ズルくないっす。裡門↓裡門という連携は、ガードすることが攻略の第一歩です。ガードしてしまえば、攻撃の優先権を手に入れることができるので、ここぞとばかりに2択攻撃を仕掛けましょう。中段打撃なら中突っ張りや諸手突き、投げなら合掌捻りなどがお薦めです。

さて追伸のほうですが、キャラクターによるエスケープの性能差は実際に存在します。一般に軽量級は性能が高く重量級は低いとされていますが、前の質問を見る限り、貴方の使いどころに問題があるのかもしれません。さらなる研究と努力が必要でしょう。

Q アキラの独歩頂膝が出せません。コツを教えてください。（神奈川県 PN 牛太郎）

A 独歩のコマンドはK+G、G離すといった一見では単純なものです。しかしGボタンを1フレーム（60分の1秒）以上押してしまうと、入力失敗と見なされてしまいます。ここがミソ。Gボタンは限りなくソフトなタッチで滑らせるように入力すると良いでしょう。コマンド関係は練習あるのみといった感じですが、独歩失敗による生蹴りの暴発を防ぐ方法は存在します。レバーを下方向に入れて入力すればローキックに化けるので試してください。P・Sコマンド入力以外の質問も大募集！採用率、高いです。

何事もバランスが大事です

相手の攻撃をかわすことができるということが、エスケープの最大の利点。しかしエスケープは移動の一手段であるため、当然ガードすることができないといったリスクも覚悟しなくてはなりません。一応、エスケープは攻撃やダッシュしゃがみで一定フレーム以上をキャンセルすることができますが、やはり使いどころには細心の注意を払うべきだといえるでしょう。

バリエーションを増やすつもりで使いたいところです。

次回予告

さてさて、次号はなにをやったらいいものか？初心者にとってなにが本当に知りたい情報なのか？考えさせられます。あなたの質問待ってます。



悩めるVF３編集担当ノリックの図。

攻めるも守るもココが重要
これだけは知っておきたい起き上がりの知識

『バーチャ』っていえば、やっぱココでしょ。ポイントは。

どうも勝手の違う『3』の起き上がり。『2』と同感覚で攻めようと（守ろうと）すると、どうもうまくいかないことが多すぎる。なんで?と思いながら死んでいくのはもうやめよう。

起き上がる前のくらい判定

まずは、対戦においてもっとも知っておかなければならない重要事項、起き上がる前に存在するくらい判定のことからいってみよう。



前転起きにくらい判定があることは、もうみんな知ってるよね。

みなさんは、横転中やその場起きの最中、まだ起き上がっていないときにアキラの撃歩翻胯や崩撃雲身双虎掌をくらい、体力をごっそり持っていかれたことはないだろうか。そう、これこそが、起き上がる前のくらい判定なのだ。

起き上がりが完了する直前に存在するこのくらい判定は、ヘッドスプリング以外のすべての起き上がりに存在する。ただし、攻撃をガードすることは可能。よって起き上がる前だからと油断せず、しっかりとガードボタンを押しながら起き上がることが大切なのだ。

そうそう、蹴り起きをする場合、Ⓚの入力をした直後からくらい判定が消滅することも重要。つまり、迷いなしの蹴り起きならば、このくらい判定はなし、ということになる。

狙わない手はない!

起き上がりを攻める側は、当然ココを狙わない手はない。相手が蹴り起きをしない、あるいは遅めのディレイ蹴り起きをしてくると読んだのなら、起き上がる寸前のタイミングを見計らって2択をしかけてみよう。横転起きだと比較的やりやすいはずだ。当然この場合の2択は、中段攻撃と下段攻撃で。上段攻撃だと、たとえ相手がノーガードでもヒットすることはないので注意しよう。投げも不可なのはもちろんのことである。



横転起きなら、余裕タップリ。思い切って技を重ねてみよう。

ここでも撃歩翻胯が大活躍

全キャラ中でも、このポイントをもっとも狙いやすいのはアキラ。ノーガードや下段ガードならば崩撃で、立ちガードならば撃歩翻胯でのよろけで、どちらも体力の半分を持っていけるという強烈な2択となる。ちなみにこのポイントで攻撃がヒットした際、すべて立ち、ノーマルヒット扱い（たとえ相手がしゃがみガードしながら起き上がったとしても）となるので、中量級以下のキャラ相手なら、崩撃のかわりに馬歩衝靠からの修羅覇王靠華山を狙うのもいいぞ。

逆に狙いにくいのがジャッキー。ダウンを奪える下段がないので、プレッシャーがイマイチ。ローキックで削っても、ねえ。



アキラの起き上がり攻めはやはり脅威。この崩撃と…、



撃歩翻胯の2択がどっちもイタイ。蹴り起き安定か?

ダウン

時間の流れ

1. ダウン状態の回復／各種起き上がりの選択
2. 蹴り起き受付入力時間 — 3.でくらい判定が発生 ガードは可
3. 前転起き上がりのみ2.にもくらい判定が存在 ガード不可
4. 蹴り起き発生時間 — その場起きでは2.～3.の時間が短い

上段蹴り起きにも対応できる下段

その体勢の低さから、上段蹴り起きが当たらない技というのもある。これらの技は、起き攻めをする際、大きな武器となる。

蹴り起きしなかった場合には、起き上がりに重なり、上段蹴り起きをされてもOK。そんな便利な技を、ちょっと集めてみた（使えるヤツだけね）。中にはすでに紹介したものもあるが、まあ復習も兼ねて。



どちらも当たらず、スカるケースが多い。ここからは…、



当然投げ狙いで。魅せ技かつ実用度も高いテクニックだ。

上段蹴り起きをすかす性質を持つ技例	
サラ	ターンロースピンキック（敵背後⇩or⬇Ⓚ） ロースピンキック（⬃Ⓚ+Ⓖ）
ラウ	地掃腿（⇨⇩Ⓚ）
パイ	翻身掃脚（⬁Ⓚ+Ⓖ）
リオン	斜歩斜掃捶（⇩Ⓟ+Ⓔ）
シュン	仰穿腿（⬇Ⓚ）
葵	草薙（⇩Ⓚ+Ⓖ）

ちゃんと締め切り守りなさい！

限界ギリギリ 冷や汗攻略

くらったあとのフォローも大切

蹴り起きヒット後の攻防

読み合いのあとにも、また読み合いが…。つねに気を抜かずにいこう。

『3』では、蹴り起きのタイミングをずらすことが可能であることは、もう誰もが知っているコトと思う。コイツの存在によって、すべての蹴り起きをガードすることは、もはや不可能になったと言っても過言ではないだろう。しかも蹴りを出さない、という選択肢もあるワケだし…。

というワケで、必然的に蹴り起きをくらってしまうことも多くなることと思う。しかし、起き上がり蹴り自体のダメージは微々たるもの。くらったあとの対応がしっかりしていれば、まだまだイケるぞ。

上段蹴り起き

まずは上段から。コイツをくらうと、キャラクターは〝よろけ〟の状態になる。つまり当てた側が完全に有利。2択は免れられない。特に迷いなしのダッシュ投げは脅威。距離が近い場合には、回復が早くてもかなり回避しづらい。



上段蹴り起きヒットはよろけ。回復は可能だが、危険性は高い。

かといって投げ抜けばかりに気をとられると、でかい打撃をくらうことに…。ハテ、どうしたものか。

反応に自信があるなら、Ⓖボタンを押しつつ回復、相手の動きをよく見て、クイックを見たら投げ抜け、というのに挑戦してみよう。これができるようになれば、戦力アップ間違いなしだ。

しかし、これとて万能ではない。撃歩翻胯にこられたらたいへんなことになるし、クイックから打撃にくる可能性だってある。まあ、このへんは読み合いなので、どうしようもない。せめてできることと言えば、対キャラ別で対応を変えていくことぐらいか…。

下段蹴り起き

下段をくらったあとは、上段と違って〝よろけ〟状態にはならない。よってこちらはグッと危険度が低いことになる。しかもなんと、このときの状況は、五分〜くらった側やや有利となっているのだ。ただ距離が少々離れてしまうので、非常に微妙な状況であるというのもまた確か。どちらも手が出しづらいのだ。



下段のほうは、くらっても五分〜やや有利な状況。



出が早い中段技を出してみたり。エスケープが怖いけど。

五分に近いってことは、技を出し合った場合、発生の早い技が勝つ、ということは言うまでもない。中段を読んだら立ちⓅでカウンターを狙い、立ちⓅを読んだら、下段技や上段に強い技で対抗…というのはセオリー通りとなるワケだ。エスケープにも対応できる回転系の下段なんかは、保険も利いてかなりイイ選択肢と言えるだろう。

無難にいくなら、エスケープやしゃがみ下がりで様子を見るのがオススメ。たまには堅くいくことも必要である。

特殊なくらい方をした場合

背後から蹴り起きをくらったときには、普段と状況がだいぶ違ってくる。このときには上・下段ともに五分の状態となるのだ。しかも距離が近い場合には、くらった側が一方的に投げ勝てることになる。



バカめ、起こしを失敗しやがったな。



そんなヤツには、起き上がり蹴りをお見舞いしてやるぜ。



あら？何で持ち上がってんの？どうして？何か悪いコトした？

ダウン攻撃ミスに、横転上段蹴りを合わせた場合、このような状況になりやすい。ただこのときには、距離が離れてしまうので、確定で投げが入るような状況にはまずなりえない。

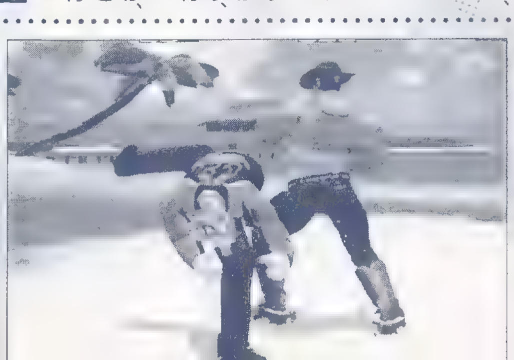
唯一確定の状況となるのが、ジェフリーのデビルリバースクロー。スプラッシュが決まったあと、起こし失敗でジェフリーが後ろにまわったときが問題だ。このとき起きる側のキャラがその場で上段蹴り起きをしてしまうと、ジェフリー側のくらい投げが確定する。こんなときには起き上がり蹴りを当てることを考えず、即座に起き上がって、直接背後投げを狙うようにしよう。素早い起き上がりが条件だが、確定で背後投げを決めることができるのだから（もちろんアキラは不可）。

こんなくらい投げはいかが？

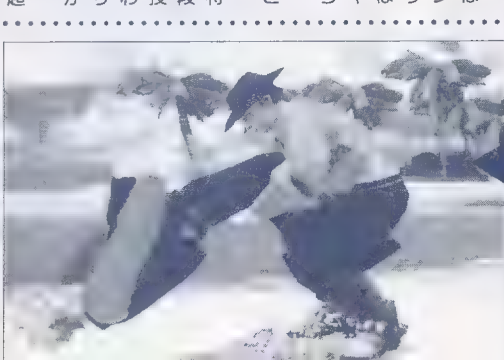
このくらい投げ、実は狙ってやる方法がある。使う技は⇘K+E。コイツをドンピシャのタイミングで起き上がりに重ね、蹴り起きをくらえばいいのだ。ただし軽量級のキャラでやるときは、ほんのちょっと（半キャラ分くらい）離れた間合いからじゃないとダメ。

下段投げを持つキャラが特に有効。下段をくらって下段投げ。上段をくらって上段投げ、その場下段以外なら、わりと成功しやすいはず。蹴りをくらって、キャラクターが妙な動きをしたら成功だ。

しかし、ディレイの蹴り起きにはそのタイミングをはからなければならない上、相手が蹴りを出さなかったりしたら、あとには当然それ相応の代償が残る。リスクは承知の上での魅せ技だね。



こんなくらい方をしたら成功だ。すかさず投げを入力せよ。



下段なら下段投げで。悲しいかな、ジェフリーにはできない。

上級者への道はここにある
目指せ!投げ抜けマスター
投げ安定でも油断はできない『3』。ここからがまた、アツイのだ!

これが『バーチャ3』だ!というポイントを挙げてくれ、と言われたら、間違いなくトップ3に入るであろう〝投げ抜け〟。このシステムをいかにうまく使うか、ということは、『3』をプレイしていく上でもっとも重要なポイントのひとつである。

ただ投げ抜けするのではなく

一般に投げ抜けを入力するポイントは、投げ確定技をガードされたあとや、一部のキャラのローキックをカウンターでくらったあとなど。しかし、どのキャラも必ず複数の投げ技を持っているので、毎回投げ抜けするというのはもちろん不可能である(よほど相手がワンパターンでない限り)。ただ、状況によっての使い分けをすることによって、ある程度の確率アップをはかることは可能である。

ひとつ例を挙げてみよう。ジャッキーのダッシュハンマーキックをウルフにガードされたとする。当然、返し技として投げが確定となるワケだが、間合いが少々遠いので、確定でジャイアントスイングやリストロックスローを入れるのはほぼ無理である。

残された投げは、ホバーからのSSD、またはクイックからのボディスラムのみ。どちらも⬂Ⓟ+Ⓖで投げ抜けが可能だ…。



旋蹴りは投げ確定。しかしジャイアントは遠くてちょっと…。



肘よろけからの最速投げなども、ワンコマンドの投げが多くなる。

このように、少し離れた間合いで使う投げ技は、密着とは少し違うことを覚えておこう。ほかのキャラでも同様で、ワンコマンドで出る投げ技が多く使われるはず。これが分かっていれば、投げ抜けもある程度絞れるのだ。よろけ↓投げ、といった連携にも同様のことが言えるぞ。



リング際なら当然、落とす投げを警戒する必要がある。

投げモーションをすかされても落ち着いて

中級者になってくると、こちらの投げ抜けを読み、Ⓚキャンセルやダッシュしゃがみなどで投げすかりを狙ってくることも少なくない。こんなときにも、あわてず騒がず再度投げ抜けコマンドを入力してやろう。

自分が投げにいくときも同様。つねにしゃがんでかわされたときのことを考え、的確な行動ができるよう心の準備をしておくことが大切だ。

よろけさせてから投げにいくときなどは、〝投げ抜け投げ〟に対する対策を立てておいたほうがいいかも。投げにいくのが早すぎたりすると(相手のよろけ回復が遅かったり)、投げすかりが出てしまい、投げ抜けを入れた相手に逆に投げられてしまうこともある。どんな事態もあらかじめ想定して、保険をかけてⓅ+Ⓖなどを連続入力しておけば、さらにそれを投げ抜けすることが可能。〝投げ抜け投げ投げ抜け〟(ややこしい)の完成だ。



投げスカりモーションを誘われても、しつこく投げ抜けを。



死ぬよりマシ。何度でも入れてやるぜ、くらいの覚悟でいこう。

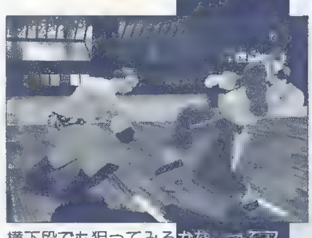
投げ抜けがこんな技に化ける技に関するマメ知識

投げ抜けを入力したとき、キャラによっては投げすかりにならず、固有技が出る場合もある。特に下段投げに多く、投げが確定で入る状況下で、ウラをかこうとして思わぬ事態を引き起こす、なんてことも考えられる。そんな特殊な状況を作る固有技をここに集めてみた。投げ抜けがどんな技に化けるかも、ちゃんと覚えておかないと、ね。

投げ抜け雲身双虎掌?

アキラがパイの燕風輪翔や、ジェフリーのマシンガンニーリフトの投げ抜けを試みた際、崩拳が出てしまうことになる。この崩拳、たとえヒットしていても投げが確定。非常に危険だ。

しかしご安心を。入力さえしておけば、ここからでもちゃんと崩撃雲身双虎掌につながるのだ。⇨P+K+Gで投げ抜けを狙うなら、相手のミスを願いつつ、3発目まで入力しておいてはいかがかな?



横下段でも狙ってみるかな…ってアレ?なんで酒飲んでんの?

投げ抜けで出る固有技

※( )内は投げ抜けコマンド

アキラ	開胯(⇨Ⓟ+Ⓖ) 撃歩翻胯(⇩Ⓟ+Ⓖ) 崩拳(⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)
サラ	ローリングフェイスクラッシュ(⬃Ⓟ+Ⓖ)
パイ	下段投げスカリ(⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)
ウルフ	キャッチ(⇨Ⓟ+Ⓖ・⇦⇨Ⓟ+Ⓖ) 下段投げスカリ(⬃or⇩or⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)
ジェフリー	下段投げスカリ(⇩or⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)
カゲ	浮身乱弾撃(⬃Ⓟ+Ⓖ)
シュン	仰飲酒(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)
葵	下段投げスカリ(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)
鷹嵐	もろ差し(⇦⇨Ⓟ+Ⓖ) 下段投げスカリ(⬂Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ) 猫だまし(⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)

「保険」投げ抜けを覚えよう

投げ抜けをする際、複数のコマンドを入力しておくことによって、いろいろな保険がかけられる。Ⓟ+Ⓖとコマンド投げを同時に抜ける技術（俗に"飛車角抜け"などと呼ばれているが）などはその代表例。今回はその復習から、応用までを紹介していこう。

ただ注意してほしいのは、その使いどころ。複数のコマンドを入れなければならない都合上、技をすかされた場合などは、肝心の投げ抜けが間に合わなくなったりするので、控えたほうが安全かも。

以前にも紹介したこの投げ抜け法は、文字通りⓅ+Ⓖとコマンド投げを同時に抜けてやろう、というもの。やり方は簡単。ニュートラルでⓅ+Ⓖを押し、即座に抜けたい投げのコマンドを入力すればいい。Ⓟ+Ⓖ投げを主戦力としなければならないシュンなどには、特に有効になる。

●注意点

ただ投げ抜けを入れるより悪い点はない。ただし、ウルフ、サラ、葵は注意。なぜなら、Ⓟ+Ⓖ投げを抜けられたときに確定の反撃を受けてしまうからだ。相手が投げをミスってたまたま抜けられ…なんて危険性もあるぞ。逆に言えば、そこを狙ってわざと…なんてことも可能。

お次は当て身を利用した特殊投げ抜け法。これはまず、上・中・下段（ここは読み）いずれかの当て身を入力し、そのあとに投げ抜けコマンドを入力するものだ。

アキラの馬歩衝靠のように、投げは確定だが、打撃技による反撃は不能、なんてときにもっとも有効となる。もちろん、裡門頂肘のように、反撃を受けない技のあとに使ってもいいが。ちなみに、先ほどのⓅ+Ⓖコマンド投げ抜けとの兼用もできるぞ。

●注意点

普通に投げ抜けをするより悪い点と言えば、相手の投げミスを投げ返せなかったりするくらい。投げ抜けするなら当て身入れとけ、当て身するなら投げ抜け入れとけってとこでしょうか。


ニーストライクを投げ抜け。対ジャッキー戦が特に有効である。


中段当て身でエルボー・ニーキックなどを返しつつ…、

投げ抜けのモーションを一度すかして…なんて考えているヤツには、コレがおすすめ。肘などの発生の早い技を先行入力し、そのあとに投げ抜けコマンドを入れてやる。すると、相手が投げを入れに来なかった場合に、打撃技が出てくれるのだ。

対ラウ戦ではさらにいい感じ。起き上がり上段蹴りガード後の飛燕転身掌も、発生の早い技なら潰すことができる（重量級は不可）。

ローキックをカウンターでもらったあとなども有効なポイントのひとつ。五分に近い状況のため、相手がウラをかいて打撃にきた場合、発生の早い立ちⓅなどで潰すことができるはずだ。ただ、ショートショルダーなど、判定の強い技を出されるときついが…。

●注意点

当然のごとく、この方法には大きな弱点がある。投げ確定の技をガードされたあとに使った場合、ある程度発生の早い技を出されると、カウンターでもらってしまうのだ。特に対鷹嵐戦では絶対に使ってはならない。髷龍なんかくらった日にゃあ…。

ダッシュしゃがみで投げスカリを出させて…なんてヤツには、下段投げを入力（もちろん持っていないキャラは不可）してから投げ抜けを。投げ確定技をガードされたときのほか、よろけ→ダッシュしゃがみ、なんてヤツにも有効だ。

その逆もまたしかり。下段投げ確定の技をガードされたら、立ち投げ（コマンド投げも可）を入力したのちに下段投げ投げ抜けを入力。下段投げが遅かったときのほか、エスケープからの横下段を狙ってきたときに立ち投げで投げ勝つことができる。

ジャッキー、サラ、カゲのローキックがカウンターでヒットした場合、両者が五分であることは、何度か紹介してきたとおり。ローキック自体がしゃがみ状態なので、下段投げを持たないキャラに対しては立ち投げが確定だが、持っているキャラなら、くらったあとも下段投げで投げ勝てるチャンスがある。

カンのいい読者はもう気付いたかもしれない。そう、この下段投げを入力したあとに投げ抜けを入れておけば、運悪く投げ負けても投げ抜けが成立するのだ。

くらわした側はその逆。カウンターヒット後に投げを入力し、そのあとに下段投げ抜けを入力してやればいい。


ローキックがカウンターでヒット！ここからがアツイのよ。


ジャッキーはニーストライク→パワーボム入力でこんな感じ。


ジェフリーはパワーボム→⇩P+Gを入力。これぞプロ？


アキラに蹴り起きをガードされてしまった。こりゃピンチ。

投げ確定の場面で打撃にくることも想定した場合、もっとも有効だと考えられるのが、このE投げ抜けだろう。やり方は至って簡単。エスケープを押したあとに投げ抜けを入力してやればいいのだ。

ではその効力を見てみよう。例えばアキラに上段蹴り起きをガードされたとする。すかさずE投げ抜けを入力してやると…。なんと崩撃を狙いにきたアキラに、自動的に横投げが!!素晴らしいですな。

エスケープの方向も考えればさらにグー。ショートショルダーなら、ウルフの背中側（前に出ている足の方向）にエスケープ、とかね。


こんなときにはE投げ抜け。崩撃をかわせば自動横投げに。


当然投げ抜けもできる。馬歩衝靠狙いだとくらってしまうが。

次号からはいよいよ対キャラ別攻略がスタートします。みんなよろしくね!

アキラ
順歩後の追い打ちは…

アキラは崩し系の投げ技を計3種持っているが、このうち追い打ちが確定するのは順歩翻胯のみである。ここでは順歩からの連続技について説明しよう。

まず相手が中量級（アキラ未満）ならば順歩→躍歩頂肘→下P→鉄山靠が安定。重量級には順歩→躍歩頂肘→右端脚がベターだ。またアンジュ高→低ならば躍歩頂肘→修羅覇王靠華山が可能だ。



順歩のあとは躍歩頂肘が確定追い打ち技になる。中量級までなら下P→鉄山靠がさらに決まる。

ジャッキー

コンボエルスピが条件付きで連続になることはすでにおわかりだろう。ここではそういった理屈は抜きで、コンボエルボーが返し技になる技をピックアップしていこう。

ジャッキー
- ●エルボースピンキック(正)
- ●ダッシュハンマーキック
- ●サマーソルトキック(サラ)
- ●スピンヒールソード

サラ
- ●ラウンドキック（正）
- ●トーキック
- ●ミラージュキック

ラウ
- ●転身双虎掌
- ●燕子掌
- ●連環虎燕掌
- ●(連環)背転脚(含パイ、カゲ)

パイ
- ●腿登裏旋脚

ウルフ
- ●ボディブロー
- ●ドラゴンフィッシュブロー

ジェフリー
- ●ダッシュエルボーアッパー
- ●ミドルヘルスタップ
- ●ライジングハンマー（八）
- ●トリプルアッパー

カゲ
- ●地走り
- ●（散弾）螺旋裏蹴り（正）
- ●岩暫破（正）

リオン
- ●連環掃掌

シュン
- ●斜側連脚
- ●転身双冲掌（八）

葵
- ●鎖鎌
- ●朧嵐

- ●Pが返し技になる技

全キャラ共通
- ●起き上がり中段蹴り先端

サラ

⇩Ⓚ+Ⓔで出せる下段技は、瞬時にして出すことのできる便利な技。ガードされても反撃されないという点もある。

しかし、その半面八の字状態で相手との間合いが離れていると、当てることができない。また、カウンターでヒットさせてもノーマルヒットのときと同じ音なので、よくわからないというデメリットもある。ノーマルヒットからエスケープしようとしても。相手の攻撃のほうが早いので避けられない（カウンターならOK)。この技を不意打ちとして使うのもいいが、スピンターンキック（⬇⇦Ⓚ）用として使うようにしたほうがいいだろう。⇩Ⓚ+Ⓔを使うと自動的にしゃがみ状態になるので、あとは⇦Ⓚと入力するだけでいい。足が戻る少し前に入力しておくといい。

これで振り向くことができたら、振り向いてからのエスケープやターンロースピンキックを使い分けよう。もちろんコンボライジングニーを出すこともできるが、止められる可能性が高い。



ノーマル?カウンター?さあどっちだ!

ラウ
当て身を逆手にとろう

順歩冲掌や斜上掌からの縦押しでは簡単に当て身をされてしまうので、そこを逆に狙って飛燕転身掌で1発を狙っていこう。



攻め込んだとしても、このあと調子に乗ると…

ピシャン！と簡単に返されてしまう。

ならば、順歩冲掌の1発止めから…

飛燕転身掌で大ダメージを狙う。狙う価値あり。

パイ

パイはエスケープ性能は良いほうに入るため、起き上がり蹴りをかわすにはできるだけうつぶせダウンを奪いたい。

これを実現するには燕旋蹴（翻身掃脚）系が手っ取り早いのだが、適当に出していては毎回うつぶせは狙えない。ちゃんとこれを狙うには、相手との足向きに気をつければいい。例えば翻身掃脚ならパイが向いているほうから回転するので、常に相手と足向きが八の字になるようにすればいい。燕旋蹴なら翻身掃脚と向きが逆なので、これとまったく逆と考えよう。



相手と八の字で翻身掃脚を出せば正面から足を払うので…、



必ずうつぶせダウンが狙える。

ウルフ

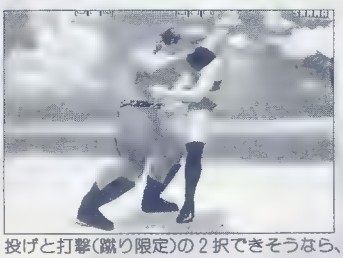
ウルフとジェフリーの大きな違いの一つに当て身の存在がある。

中段蹴りを返すドラゴンスクリューは、ほとんどのキャラで中段蹴りを使う頻度が減ったのでいまいち。

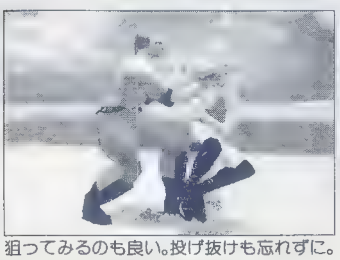
一方の上段蹴り返しのキャプチュードは、ほとんどの中段判定の蹴りを返すことができる（サマー、ヒザ除く）。

ただし、これも相手による。ジャッキーのエルボースピン、ダッシュハンマー、サラのトーキック（ジャックナイフ）、ドラゴンスマッシュ、パイの腿登裏旋脚、カゲの旋蹴り…といった技を読んだときが狙い目かも。

間違ってもアキラなんかに狙わないようにね。



投げと打撃(蹴り限定)の2択できそうなら、



狙ってみるのも良い。投げ抜けも忘れずに。

ありがとう…そしてさようなら。旅立たざる者の章は今回が最終回

ジェフリー かかとコンボを語る

実戦じゃめったに使うことはないと思われるが、これを読んだからにはもう使うしかない（ウソ）。

それほど重要なことではないが知っておけば遊べるコンボを今回は紹介しよう。

小ジャンプ上昇中Ⓚのステップキック→ダッキングローにつなぐものだ。

ダッキングローは何も考えずに⬇でⓀ+Ⓖを連打していれば問題なく入る。カウンターならば重量級にまで入れられるので狙いはただ1つ、起き攻めで下段蹴りに合わせるのがいいだろう。

ダメージは少ない（体力4分の1強）けど、起き攻めで使うといかにも「俺は君の行動をすべて読んでるぜ、ヘイ!!」という自己満足の世界に入れるのである。もう、これは狙っていくしかないね!!



うぉー!!起き攻めでこいつを決めりゃ、俺の気合も少ないダメージとなって戻ってくるぜ。

カゲ キンちゃんキックでGO!

⇧、もしくは⇧Kで出る技「跳び前蹴り」通称、金ちゃんキック。カゲの攻撃発生の順位でもパンチ（P）のつぎに早いものとなり、多種様々な場面で返し技として使うことができる。

この金ちゃんキック、基本的に立ち技系の返し技は、パンチで補えるため必要としないが、しゃがみ硬化時で肘が決まらない場合に重要性の高い技となる。

例を挙げると、VSラウ戦。地掃腿（⇨⇩Ⓚ）という下段攻撃で硬化時間も非常に短い技があるが、これをガードした際に金ちゃんキックのみ返し技として決めることができるのだ。これは結構知っている人も少なくはないんじゃないかな？

だが、実はこれ以外にも重要な点で事実が…。それは起き上がり蹴りガード時が挙がるのだが、起き上がり下段蹴りをガードしたとき、実はたいてい金ちゃんキックでダウンを奪うことができる。

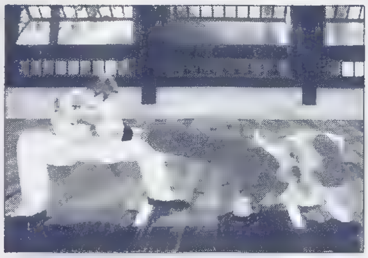
カゲは下段蹴り起きだとあらかじめ読んだ場合、円月蹴りでカウンターヒットを狙い、旋風蹴りなどで追い打ちをする。が、これはある意味バクチに過ぎない部分がある。

ここは読み合いで失敗し無駄なダメージをくらうより、確実に下段蹴り起きをガードして少ないダメージだが確実に実行するのもいいのでは…。

リオン ちょっといい話

さて、そろそろネタがなくなってきたバーチャ3のコーナーだが、何とかネタをしぼり出してみた。

リオンは下段攻撃をガードしたあとの反撃がほとんどないのでイマイチ不利だったが、舜帝の⇩Ⓚを足の位置が八の字の状態でガードしたときのみ、疾歩昇穿掌が有効な反撃技となる。普通は相手をのけぞらせるだけで終わりなのだが、舜帝だけ、ちょうど急所カウンターになり、舜帝を浮かせることができるのだ。



このⓀをガードした後に、



疾歩昇穿掌を出せば、このとおり舜帝が浮くのだ。

シュン ガイーンといきゃあもうウハウハ

今回は中段攻撃の一つである登起脚（大ジャンプ上昇中Ⓚ）に注目だー

いわゆる昇り蹴りの名で呼ばれる登起脚だが、これが発生、判定共に優れ対戦でも結構使えるんだな。中間距離で相手の出鼻をくじくように使っていくといいぞ。またカウンターヒットした場合は中量級から登起脚→落飛踵腿（着地際Ⓚ）が決まり、その後に各種空中コンボも可能だ。







アオイ どうして?といわれてもね

ACT2を読んでくれた人は知っていると思うが、葵の下段当て身はしゃがんでいる状態ならいつでも出すことができる。またコマンドも下方向にレバーが入ってさえいればどこでもいいので斜め方向でもしゃがみ状態であれば下段当て身になるのだ。

斜め下でもいいということは、つまりダッシュしゃがみ中に下Ⓟを取ることも可能ということ。

こう思うと少し使えそうな気になってくるね。



しゃがんでいる状態ならいつでも入力することができる。



でもこの入力法の場合、なぜか回転系をいなすことができない。

鷹嵐 あってほしかったこの相撲技5

今回は攻略から少し離れて、ムックで4までシリーズ化した（?）コラムの続編を出張させてみた。

ムック、ACT2で提唱したのは「肩すかし」をいなし技として採用されていたら…、という内容のものだった。

今回も、いなし技としてあったら良かったものとして、「引っ掛け」を挙げてみたい。

この引っ掛けは、もちろん決め手として用いることは少なく、土俵際か中央で差し手争いをしているときに、相手の攻撃を避けて、体をかわす際に、手を引っ掛けるところから、その名称が付いている。

もし、この技をVF3というゲームの鷹嵐に付けるなら、贅沢は言わない。肘攻撃に対してだけ、その効果を発揮してほしいと思う。

するとどうだろう?最強と目されるジャッキー、それにカゲ、アキラといった強キャラに強いではないか。

しかし、待てよ。この技、参考文献には「この手を用いるには、よほど動きの早い力士でなくてはならない」とある。鷹嵐はどう考えても、重量級of重量級。これではリアルさに欠ける。

それに「求めてこれを使う気が起こったら、その力士は後退するであろう」ともある。

リアルさを追求し、チキンハートを撲滅しようと考えているAM2研。そうか、そうだったのか!俺ももう、こんな妄想コラムは止めにするぜ。ありがとう栃錦（示範力士）。

この夏、一番強いヤツが決まる

バーチャファイター3 全国大会開催決定!!



GAMEST も協賛!



と AM2 がんばる

AM R&D DEPT.#2

DISC BOX

「JAVA TEA バトル甲子園」のテーマソングが6/18発売されます。**「君がいない夜/光吉猛修」**TYDY-2086 ¥971(税抜き) 「Virtua Fighter3 On The Vocal」よりのシングルカットです。

JAVA TEA VIRTUA FIGHTER 3 バトル甲子園

これが大会概要説明だ

主催は**セガ・エンタープライゼス**
特別協賛として**大塚ベバレジ株式会社**が参加
そして…**ゲーメスト**も協賛しているという素晴らしさ！

●開催日程

まずは店舗予選

全国47都道府県すべてを網羅するセガ系列約500店舗にて各店舗代表として**無差別クラス1名・女性クラス1名を決定**！な、なんとこの店舗大会、**新声社**の1階にできる予定のゲームセンターでも行われるってんだからすごいよね。

開催時期は**1997年5月11日から6月15日**まで。詳しい開催店舗は次号参照のこと！

そして地区予選大会

日本全国の各地の会場で開催！セガ系列約500店舗の代表から、**無差別クラス代表48名・女性クラス代表32名**を選出

開催時期は**1997年6月29日と7月6日**

最後に全国大会！

無差別クラス代表48名によるトーナメントを実施し日本一のプレイヤー"king of Virtua Fighter3"を決定します。そして女性クラスチャンピオンも同日決定されます。

開催時期は**1997年7月27日（日）**

開催場所は、な、なんとゲーメスト杯争奪大会が数多く行われた**NEW PIER HALL**（東京・竹芝）だっ！

●参加方法

参加費用は**200**円。だけど、各店舗**先着32名**に限り、未開封のジャワティ1本を店舗予選大会当日に持参すると参加費がなんと**無料**になってしまうぞ。急いでいかなきゃね。

ちょっと注意点

未成年の方の地区予選大会、全国大会決勝大会への出場は**親権者の同意書**が必要となります

女性の方は、無差別クラス、女性クラスの両大会のどちらかを選んでご出場ください。

今回の大会のチャンピオンは無差別クラスの優勝者が**バトル甲子園チャンピオン**として認定されます。女性クラスチャンピオンと無差別クラスチャンピオンによる王座決定戦はありません。

キャサ夫のちょっと独り言

勢いに乗ってますなあ、セガ・エンタープライゼスさん。まぁた大会を開催できるなんて、お客さんも大喜びですよ。なんでそんなに大会が開けるの?それは昔、小さなジャッキー、舜帝が持っていたジャワティの会社「大塚ベバレジ株式会社」さんがスポンサーについてくれたからなのだ。ひょっとして、この大会に優勝すると**ジャワティ1年分**なんてのも今から想像できちゃったりして…。

それはさておき、**ジャッキー**に勝てないんですけど…。なんで?どうして?そんなに悪いことやってないと思うんだけど。すっごい闘志が燃えつきちゃったよ。

自分なりに対策を練っても、ジャッキーの選択の幅が広すぎる！

あっ、そういえば前大会もジャッキー使用率**3**割以上だったけど、ひょ、ひょっとして今回もそうなのか!?そりゃ**酷**だぜ。**コク**。もう、「ほにゃららキャラ」とかいってジャッキー使うのだけはやめて！お願い!!どうせだったら初めから「ほにゃららジャッキー」って名乗ってね。

非常に長い独り言でネタがないんですけど…。まあ、いいや。

唐突にここで僕の新しい友達を紹介しましょう!!彼もまた僕と一緒に全国大会で闘い抜いてきた強者（?）真のジャッキー使いの一人！その名も**「ちゃっきー」**（以後　ちゃ）です。

ちゃ「あ、ども」
キャ「最近どんな感じ?」
ちゃ**「え、なにが?」**
キャ「なにがって…」

なんか話が進まないから彼のことはおいといて、独り言の続きをしますか。

VF3渋谷いいっすよ！**マジ**で。渋谷のセンター街入り口にあるセガ、ここ異常だよ。だってブラスト対戦台が全部で**14台**置いてあってフル稼働だぞ。やっぱ都会って感じだね…?

まあ、行く日によって当たりはずれが激しいけど、VF3の**勉強**になりまっせ！でも居るときは居る、ジャッキーが。しかも、なんか普段よりも心なしかキャラがちょっと**ちっちゃい**感じで…。

これがまたいい感じに強い!!

いや本当に超勉強になるって。やっぱりたまにはアウェー（他所）で闘うっていうのもいいね。強くなりたいならみんなもちょっと遠出してみたらいかが?



キャサ夫
バーチャの偉い人。あまりに自信満々な彼の言動に、「なにいってんだ」と突っ込みたくなるときもあるが、その実力は割と本物。数々の大会でちゃんと結果を残していたりする。某テレビによるともはや伝説のゲーマーらしい…。



他キャラは強く見えるもの(後編)

前号で載せられなかった残りのキャラを一気にやっちゃうよ。

文責：珈琲ふりーく

もっと強い刺激を求めて

対戦格ゲーにおいてキャラクターの重要性が高まって久しい。それそのものに問題はなく、むしろ好ましいが、その影響の中にはそうでないものもある。

キャラの魅力はゲームをプレイするための重要なエネルギー供給源だが、それのみで満足してしまう人たちが出てきてしまったことなどは、その典型であろう。

そのせいか、ゲームを感じることができなくなった不能者が増えてしまった。それをゲームのせいと決めつけるのは早計である。それは、今はやりのアニメが多くの人にもったいない楽しまれ方をされていることを考えてもらえば、わかることだ。

ゲームシステムと自キャラと相手キャラ、最低でもそれらのことに関しては、それなりの知識を持とうとすべきだ。安っぽい快感で満足されては困る。ゲームはもっと楽しめるメディアである。理解して遊べば、十分に恍惚感を得ることができるのだ。

ゲームはそれを前提として作られてほしいし、遊ばれてほしい。

というわけで、他キャラのことも勉強しましょ。

攻撃こそ最大の…以下略

マーシャルアーツ

テリー・ボガード

ラッシュがとぎれることがないので、どこにいても安心だ。

担当：KAL



2つのモードを使い分けよう

さて今回は、フローチャートで各キャラの動きを解説ということとなのだが、間合い、お互いの状況別に細かく見ていくと巨大なフローになってしまうため、「接近するための戦法」と、「ラッシュに入ったあとの戦法」というように、大きく2つにわけて説明していきたい。

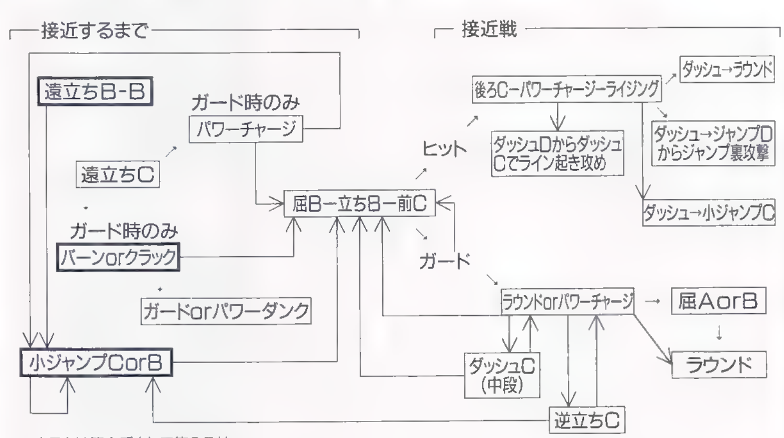
ラッシュはB→B→前Cとラウンドウェイブで決まり！

接近戦になったら、とにかく屈B→立ちB→前CのCAと、ラウンドウェイブをガードさせていこう。ガードさせるだけで十分だ。このラッシュからもがいて抜けようとして、くらってくれればそれはそれでいい、程度のつもりで固めていこう。それほどテリーのラッシュは強力だ。ラウンドを先読みしたジャンプ脱出防止には、近距離立ちC(キャンセル可)とダッシュC(しゃがみガード不可)が非常に役に立つ。壁前まで追いつめているなら、時間差でCAを出したり立ちCを連発するだけでも強力だ。

接近するまではリーチの長さを生かす！

一回の跳び込み(小ジャンプ攻撃)ではその後のラッシュが続かないほど離れているときは、初弾としてB→Bのコンビネーションがかなり万能。2打目の蹴りのリーチがもの凄く長いからだ。牽制・ジャンプ防止にもなる。ヒットした場合、端に追いつめるためならそのままCまで出してダウンを奪ってもいいが、なるべくならB→Bを繰り返すか小ジャンプ攻撃にいくようにして、常にこちらが先に動いているようにしたい。

相手のガードが多少堅いかな、と思ったら、遠立ちCを出してみて、ついでにバーンがクラックを入力しておく。Cがガードされたときのみ、必殺技が出て削り&そこからラッシュに入れるからだ。バーンは大きい相手に、それ以外にはクラックを使おう。



※太ワクは第1手として使える技

テリーフローチャート表



どっちもイタいっす
ムエタイ

ジョー・ヒガシ
性能は高くないが、威力は高い一発屋。

担当 JFC一ぴぐ



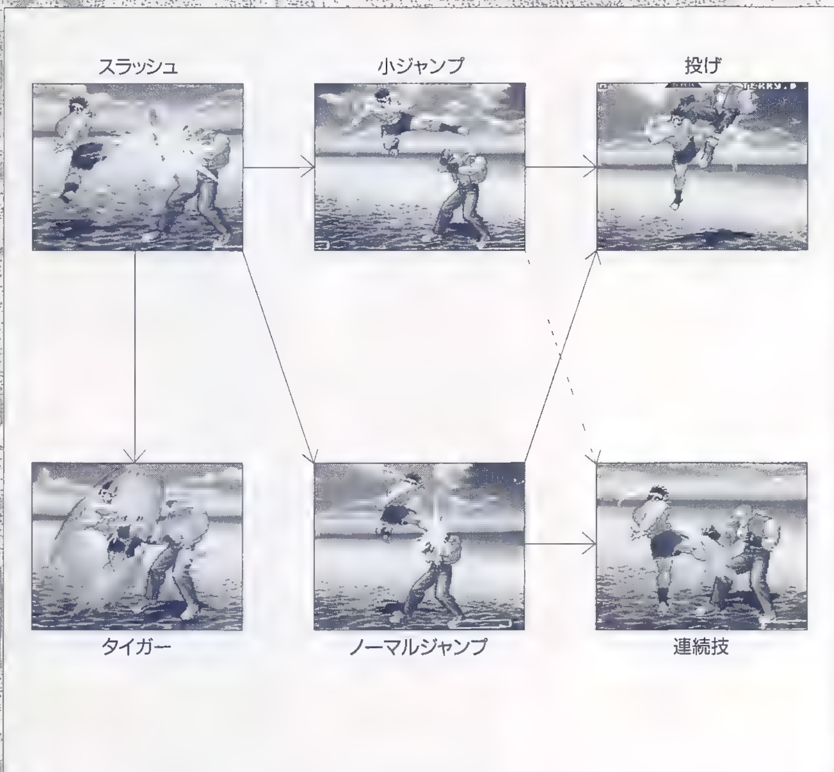
バクチかコソクか

ヒガシの攻めはかかとやスラッシュからの連携と、跳び込みからの連続技（投げも含む）がメインとなってくる。

間合いが開いているときは突進技で一気に間合いを詰め、反撃を誘ってタイガーキック。手を出してこないようなら地上で連続技を狙ったり、跳び込みから攻める。

ヒガシは投げのモーション中にレバーを下に入れることで追加ダメージを与えることができ、そのおかげで結果的に投げのダメージが大きくなっている。跳び込みからは素直に連続技を狙うだけではなく、すかし投げも積極的に取り入れていく必要がある。

さいわい（？）小ジャンプCは横方向に強く、下方向への攻撃判定は小さいので、すかし投げを狙いやすくなっている。早め（ジャンプとほぼ同時）に蹴りを出して、相手のジャンプを封じつつ着地で投げや連続技を狙おう。



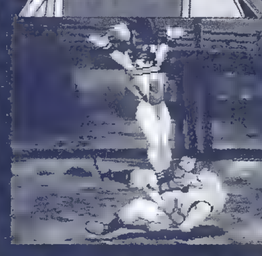
ジョー・ヒガシ　フローチャート表



こんな状況、滅多にはないけど…
不知火流忍術

不知火　舞
画面端における龍炎舞からみの連係について。

担当 KKY一いなりん



龍炎舞をガードさせてから

龍炎舞という技は意外とスキが小さく、相手にガードさせた場合には、こちらが先に動くことができる。さらに間合いが近ければ、次にこちらが出す通常技も連続ガードになる。

ということは、この通常技からコンビネーション→龍炎舞とつなげば、振り出しに戻ってこれる。一見すると永久にループしそうに思えるが、実際には間合いが少しずつ離れていくし、このゲームにはガードブレイクというものも存在するので、これを繰り返すだけでは、あまり有効とは言えない。そこで、龍炎舞をガードさせてからの選択を図にしてあるので、これについて説明していこう。

龍炎舞をガードさせたあとの選択として、

①もう一回、龍炎舞を出す。
②コンビネーション
③なにもしない。

の3つが考えられる。

①は、相手が龍炎舞をガードした後に反撃してこようとするところを潰すのが目的。相手がライン移動をしても、反応してCボタンで対ライン攻撃を出せば相手の対ライン攻撃を潰すことができるし、ガードされてもこちらのラインに引き戻すことができる。

ただ、相手が龍炎舞をガードしたあとに迷いなく飛び込んで来たときは、次の龍炎舞をスカされてしまう。

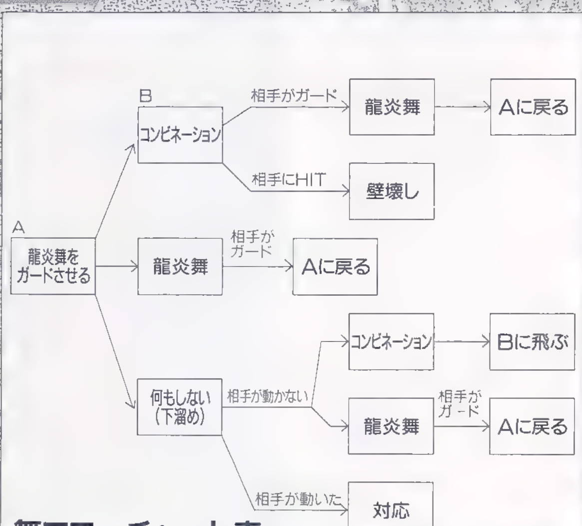
②も相手が動こうろうするところを潰すことが目的であるが、先ほども書いたように、龍炎舞の硬直が解けてすぐにコンビネーションにつなげても連続ガードになってしまう。よって、相手のガードが解けるのを少し待ってから、コンビネーションを出していく。

ここで使うコンビネーションは、A～B（小技×2なら何でも可）～レバー前Cである。なぜなら、このコンビネーションが相手にHITしていたときは、このあとレバー後C～キャンセル乱れ花蝶扇までHITさせれば、壁際なら壁を壊すことができる。

コンビネーションをガードされた場合は、レバー前Cにキャンセルをかけて龍炎舞を出せば、最初に戻ることができる。

③は、相手がどのように動くかを見てから、それに対応することが目的である。このときは龍炎舞を出したあと、すぐにレバーを下に入れてタメておく。これは相手が跳び込んできたときに、陽炎の舞で迎撃できるようにしておくためである。

相手が動きを見せないようであれば、龍炎舞やコンビネーションにつなげていく。



舞フローチャート表

もっと暴れたいっちゃ! ホンフゥ



クンフー

勝つためにはシラフの暴れと連続技。

担当:借金



連続技を決めるために

暴れのなかに時折見せる地味な攻撃こそが、ホンフゥの持ち味。そしてその暴れ自体も、へたに九龍の読みや電光石火の地を使ったり、制空烈火棍で自爆するのではなく、計算された暴れをおこなうことが必要である。

計算された暴れというのは深追いをしないこと。相手のゲージがあるときに電光石火の天を使うことは、ブレイクショットで返してくれと、やられるために出しているようなものだ。だが、ゲージのないときなら思う存分暴れることが可能。同様に、相手の体力がないときに制空烈火棍をガードされると逆転負けも起こりうるが、超必殺技が使えない状況の相手に中距離でガードされるだけであれば大したダメージはもらわない。もちろん、対戦相手によってゲージがない状態でも危険なやつはいるし、その逆もある。そのへんを考えながら暴れることが必要だ。

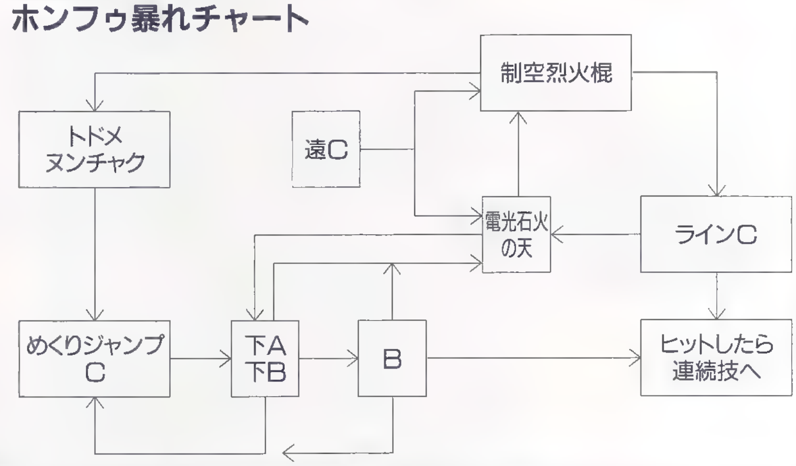
相手が脱出困難になるような固め攻撃こそできないものの、視覚効果抜群の暴れで相手に行動を悟らせないようにするのがホンフゥのおもしろいところ。

しかし、真の狙いは体力を奪う連続技。やはり⬇Bや⬇Aといった連続技につながる攻撃を当てないことには勝ちは見えない。よってそこに行きつくための流れを作ることが大事な作業といえる。

ガード後反撃をうけない電光石火の天の後に、あがく相手にぶち込む制空烈火棍と下Bという選択肢を持つように常にリスクを伴う攻撃を混ぜなければならないのが痛いが、それで黙らせられるのであればリスク分の見返りはあるといえるだろう。

あとは跳び込みを主体にちくちく攻め、ヒットするまで地味に闘おう。暴れは守りの選択肢と考えるとわかりやすいはずだ。

連続技を決めるまでのホンフゥ暴れチャート



レッツ・ファンキーダンス! ダック・キング



マーシャルアーツ

あまり深く考えず、気軽に闘おう。

担当:CHU



基本はHSA(ヘッドスピンアタック)

一応相手のゲージが溜まっていなければブレイクショットの心配もないので、相手が反応して直接返してくるようになるまでは、とことんHSAでごり押ししていこう。

相手がHSAに反応してくるようになったら、次に出していくのはCHS(クロスヘッドスピン)だ。CHSは直接攻撃に使うのではなく、相手と同ラインから別ラインに素早く移動するための移動技として使い、移動後すぐに立ちCキャンセルHSAを出して、相手の動きを封じよう。

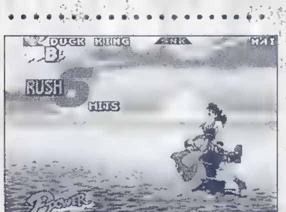
●楽しい起き攻め

まずフローチャートや連続技(近立ちCキャンセル)、またはガードブレイクなどでDダイブをきめ、相手をダウンさせよう。そしてすぐにCHSを出し、ライン移動をする。ここからが重要であり、お楽しみの起き攻めの始まりだ。

相手の起き上がりにダッシュ(しゃがみ)Cを出す。ここで相手をめくるかめくらないかの2択をかけるわけだ。ボタンを押すタイミングを変えれば、相手どころではなく自分すらガード方向がわからなくなること請け合いだ。

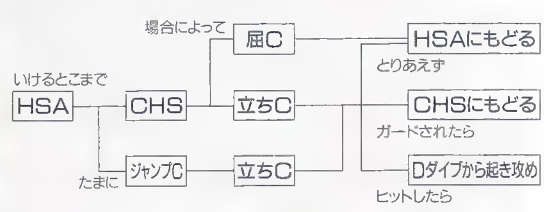
もちろんこの後はヒットしようがガードされようが関係なく、フローチャートを継続していこう。

以上の起き攻めは、相手がダウン回避してきた場合、できなくなってしまうのだが、もしもここでダック(自分)が超必殺技を出せる状態ならば、CHSの後にダウン回避した相手を直接ブレイクスパイラルで吸うことが可能なのだ。しかもこの場合タイミングがベストならば連続技扱いになるので、相手はブレイクスパイラルを回避できない状態になるのだ。一応相手側は投げを狙えば、ダック側のタイミングが悪かったときに投げ勝つこともあるので、やられた場合は狙ってみよう。



ダウン回避されたらブレイクスパイラルが連続技に!

ダック・キング フローチャート

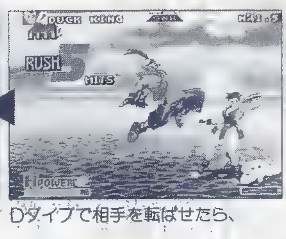




ダッシュC。ガード方向を惑わせ!



CHSで移動して、



Dダイブで相手を転ばせたら、



意外と単純?
コマンドサンボ
B・マリー

小ジャンプからの連続技。基本はこれだけなんです。

担当:ももやん

超必殺がポイントです

裏マリーのフローチャートに比べると、非常にすっきりしているノーマルマリー。というよりも、裏マリーの分岐が多すぎるので、この程度が普通であろう。

スタートは、裏マリーと同じく、ジャンプB攻撃。何度も説明したように、マリーのジャンプBはヒットしたときに仰向け反り時間が強攻撃と同じで、連続技につなぎやすいからだ。

基本的には小ジャンプを使い、大ジャンプの時は（ジャンプ中）B→Cや、振り向き攻撃なども混ぜていこう。



何度も説明したが、このジャンプBが使い易いのだ。

ヒットしたときは、素直に連続技につなげる。地上のC（×2）は、C・Cのコンビネーションでも問題はないぞ。スタンファングの後に、いくつかの選択肢がある。

ひとつは、ダウン攻撃だが、相手にパワーゲージがある場合は、ダウン回避される可能性がある。そんな場合の選択肢が、待ちだ。ダウン回避に合わせて対ラインCを狙うのだが、その場から出したのではあまり効果がないので、ダッシュから狙うのがいいだろう。

相手にパワーゲージがないようならば、自分からライン移動して、ライン攻撃を仕掛けるのも効果的だ。RBSの基本的な起き攻めが、ここでできるようになる。対ライン攻撃がヒットしたら、そこからSスライサー→スタンファングの連続技につなげよう。

ジャンプBがガードされた場合には、地上Cの1段目にキャンセルをかけて、超必殺技を出すのが有効だ（もちろん超必殺技が使えないと意味がないが）。こうすると相手の背後に回ることができ、反撃しようとすれば、マリーの近距離C攻撃が打ち勝つのだ。そこから連続技を狙っていこう。



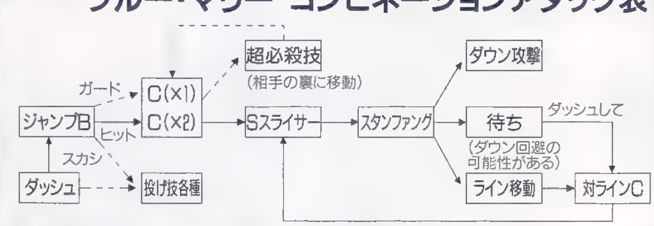
近距離Cの1段目でキャンセルして超必殺技を出すと…、

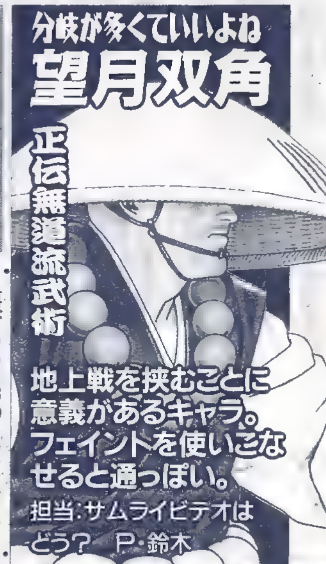


相手の裏に回れるのだ。そこから近距離Cを狙いにいこう。



ブルー・マリー コンビネーションアタック表





分岐が多くていいよね
望月双角
正伝無道流武術

地上戦を挟むことに意義があるキャラ。フェイントを使いこなせると通っぽい。

担当:サムライビデオはどう? P・鈴木

地上戦で相手を固めろ

ジャンプ・小ジャンプCがともに強い双角。ただ飛びまわっていても強いが、頭を使った地上での攻めも面白いぞ。

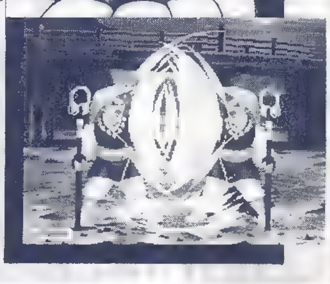
重点的に見ておきたいのが、屈Bからのコンビネーションアタックを利用しての動き。コンビネーションアタック中にも必殺技が出せる点をうまく活用していきたい。

まず相手に跳び込む。これは特に問題はないだろう。跳んだらCを出す。このCは相手に当たらないように出しても構わない。その場合は着地鬼門陣を狙おう。CPU戦でも使えるぞ。

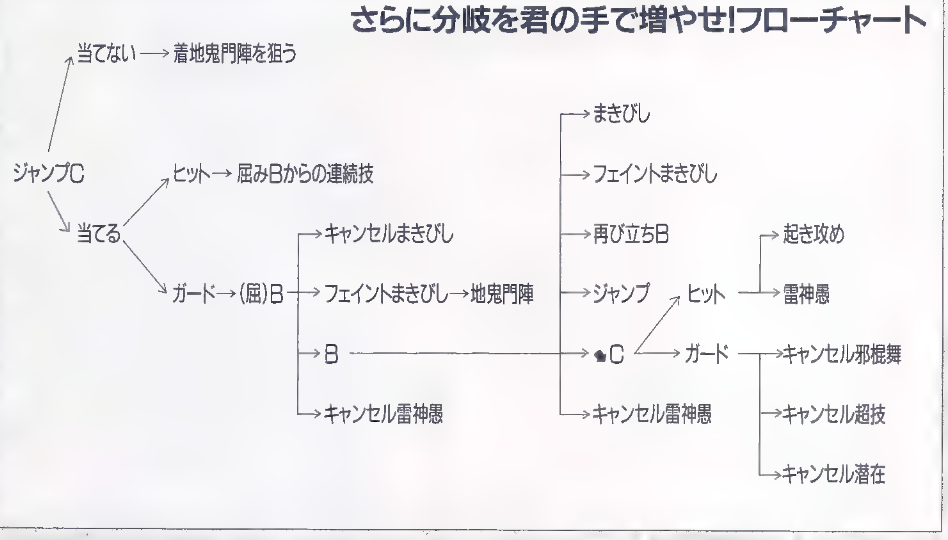
相手にジャンプCをガードさせて近づいた場合だが、相手のパワーゲージがオレンジでなかったら立ちB、オレンジだったら屈みBを出そう。GC対策のためだ。ここからBB↘Cのコンビネーションを狙っていく。ただし、ただコンビネーションアタックを出していても相手はプレッシャーを感じないので、様々な手で相手を惑わせていきたい。

まず、BB↘Cのコンビネーションアタックのタイミングはずらして出すこと。相手のガードが1回解かれたタイミングであるのが理想だ。ここに、まきびし・フェイントまきびし→鬼門陣、雷神憑・邪棍舞を組み合わせていこう。再びBB↘Cのコンビネーションに戻ったり、ジャンプ攻撃を狙うのもいい選択だといえる。

「相手の予想の裏をかく」要素がかなり少ない今作において、ミス待ち的な攻めよりも、崩す要素の高い選択を数多く持っている双角は強いと思うのだが、いかがなものだろう。



さらに分岐を君の手で増やせ!フローチャート





気合一発神足拳

帝王拳

秦崇雷

跳び込みの強さと重〜い神足拳にかけよう

担当:びく

うまくまとわりつこう

前作のリアルバウトでは攻めの根幹であった対ライン攻撃、しゃがみA連打の弱体化が目立つ崇雷。そんな逆風吹きすさぶ中で、頼れる技といえば神足拳とジャンプCだ。

神足拳は単発で当てたときの威力が大きく、互いに地上にいて様子を見ているときにいきなり出すのがいい。

もうひとつの命綱はジャンプCの判定の強さ。一度跳び込んだらめくり、空中振り向き、垂直ジャンプを駆使して相手の頭上にまとわりつくような動きをしよう。

頭上からのプレッシャーが大きくなると、次は地上での連続技が生きてくる。相手をダウンさせたいなら屈B屈B屈C、ダメージを求めるならBB⬇C⬇C神足拳などを狙っていこう。

さらに屈Bキャンセルなどで龍転身からの投げ、天耳拳まどを織り混ぜていけばなお効果的だ。





秦　崇雷フローチャート



ジャンプCよ、永遠なれ

ビリー・カーン

棒術

固めも強いし対ライン待ちも強い。ブレイクショットにのみ気を付ければ、かなり強いキャラであろう。

担当:MVP

ジャンプCが鍵

もはや語るまでもないビリー・カーンのジャンプCの強さ。これが異様に強いため、結局のところ、かなりジャンプCに頼ることになるのである。

ここからの攻めは、コンビネーションアタックを利用して必殺技につなげるとか、再びジャンプCを狙うとか、とにかく相手と一定距離を保ちつつ固めるというわけだ。



リアルバウトシリーズでこの強さはもはや言うまでもないだろう。

しゃがみAがヒットしたら体力の3分の1を奪えるので、このちくちくは重要。

もう1つ覚えておきたいのが、立ちCが対空・フェイントの2つの役を兼ね備えているので、火龍追撃棍の後などにうまく使っていこう。この後はしゃがみAにつなぐか投げを狙うのがいい。

ブレイクショットに注意

ビリー・カーンを使うと、そのリーチの長さとジャンプ攻撃の強さから、相手はガードを固めてジャンプ攻撃を狙ってくるだろう。

ビリー・カーン側はブレイクショットに注意し、ジャンプ攻撃としゃがみAでガードを揺さぶり、投げも狙っていこう。

待ちも強いて

ビリー・カーンは対ライン攻撃のリーチが長いので、相手と別ラインに移動して、対ラインCで引き戻し、火龍追撃棍や中段打ちでケズる戦法が強い。

唯一の注意は、対ライン攻撃をスカされないようにするということだ。これさえ失敗しなければ、かなり嫌らしい戦法になるはずだ。



超強力フローチャート

- ジャンプC → ⬇AC / ジャンプC
- ジャンプC → ジャンプC
- ⬇AC → 火炎三節棍中段打ち → ジャンプC
- ⬇AC → 火龍追撃棍 → ⬇AC
- 立ちC → ジャンプC

超待ちフローチャート

- 別ラインにいる → 対ラインC
- 対ラインC → 火炎三節棍中段打ち → 別ラインにいる
- 対ラインC → 火炎追撃棍 → 別ラインにいる

Cボタン8割キャラ?

我流喧嘩空手 山崎 竜二



体デカいのにテクニカルで苦労するね…。

担当：はまー

ゆえに蛇だまし!?

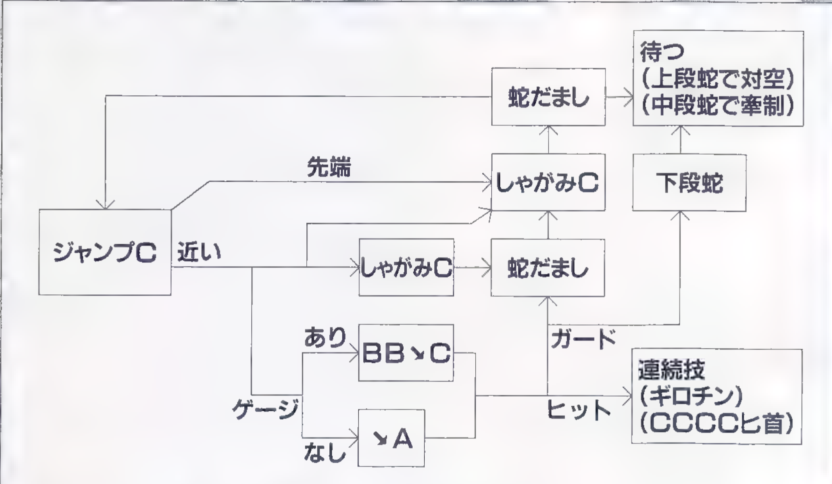
今回の山崎は接近戦がいささかショボいので、「攻める」というよりは「間合いを離すために固める」ようにして、遠距離戦をメインにしたほうが良さげ。と、ここまでは後の対戦ページでも述べてあるので、このコーナーでは具体的な連携をフローチャートにしてみよう。

メインとなるのは、ガードさせた時の硬直が長いC攻撃（プラス昇天）に蛇使いでキャンセルをかけ、硬直中に下段蛇使いで足元を狙うか、蛇だましでモーションをカットして技をつないでいくか、という一種の選択戦法。中段蛇使いを溜め続け、反撃や小ジャンプを誘って当てるという手もある。

とりあえず、蛇使いキャンセル＋だましをスムーズに行えないといけないので、操作の練習は非常に重要（かつ大変）。体で覚えるしかないか!?



下手に小技を混ぜすぎると、ブレイクショットの餌食になる。



山崎・近距離での固め連携フローチャート

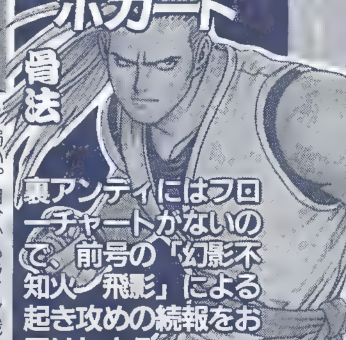


死亡原因のトップと言っても過言ではない。中段蛇使いをうまく使おう。



待ってるだけでは行き詰まるぞ!!

骨法 裏アンディ・ボガード



裏アンディにはフローチャートがないので、前号の「幻影不知火・飛影」による起き攻めの続報をお届けしよう。

担当：えぬお

裏アンディの攻め方に関しては、前号でふれているので、そちらを参照してほしい。

今回は、そこに行くまでの過程のようなものについて説明してみよう。

最初にこのキャラを使ってみて感じるのは、おそらく「技が重い」という点だと思う。これは飛翔拳や斬影拳の性質がノーマル版と大きく異なるせいだ。

この2大必殺技は単体で使うには隙が大きいため、必ずキャンセルからつなげていかなければならない。ここでいうキャンセルとは連続になる必要はない。単に必殺技出かかりに生じる隙をカバーできればいいのである。

こちらの攻めがこういったものである以上、相手が受け側にまわった場合の行動は大きく分けると「跳び込み」と「ライン」だ。

跳び込みに対しては闇浴びせ蹴りで対応する。この技は後方に下がりながら繰り出されるので、仮にガードされても反撃はまず受けない。また、出かかりに無敵時間があるが、思ったより短いので注意。どちらかというと、攻撃判定の大きさを利用して跳び込みを落とす感覚でいこう。

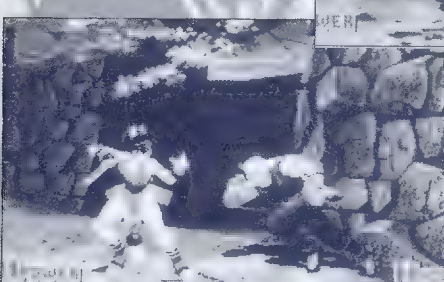
ラインは実のところノーマルアンディと同じ…、つまり弱い。自分からライン戦を仕掛けても自爆するのがオチだぞ。相手のラインCを誘って…という闘い方もできるが、それはあくまで全キャラ共通のシステムの穴を突いた闘い方である。これを利用したアンディならでは、という攻めはできないので気をつけよう。

さて前号で述べた幻影不知火（以下「飛影」と略）による起き攻めだが、これに関して妙な現象が起こる。相手の起き上がりに飛影の攻撃持続時間の後半部分を重ねると、ヒット時に相手がダウンしなくなるのだ。本来この技は当てただけでもダウンを奪う技なのだが、こういった当て方をすると、相手は空中で一回転して着地してしまうのだ。これを利用して、起き攻め時の「重ね飛影」が成功したら、そのまま攻めを続行しよう。



相手の起き上がりに飛影の攻撃時間の終わり際を当てると…、





なぜかダウンしない。ダッシュで接近してor投げorガード(orブレイクショット)などの攻めを続行しよう。

まきっまきっまきびし
望月双角



おそらく全キャラ中最も"動かす"ことが楽しいと思う。だって必殺技持ってるんだもんっ。

担当:P・鈴木

今回やっと双角のページを確保することができた。ではおまちかね、「まきびしモード」の内容に重点を置いた攻略をお届けしよう。

必殺技!まきびしモード

まきびしは相手に当てないと連発できないことは知っているだろうか。まきびしという必殺技はステージ中に1つしか存在することができないため、まきびしを出したら、
・相手にガードさせて消える
・一定時間まきびしが漂った後、点滅して消える
のどちらかになるまでは次のまきびしは絶対に出ないようになっている。コマンドを入力しても立ちAしか出なかったり、通常技キャンセルからまきびしを出そうとしても出なかったりするのはこのためだ。

まきびしが連発できないなら弱いじゃないか、そう思う人も多いだろう。だがそうではない。このまきびしは単なる布石であって、「当てるためのメイン技」ではないのだ。ではなにがメインとなるのか。



相手に当てないようにまきびしを出すという行為は一見不可解。

必殺技がパワーアップ!

なんと「次のまきびしが出せない」状態のときには、実は他の必殺技の性能が大幅にアップする。こちらの必殺技がメインになるわけだ。

●憑依弾（→←→+C）

この技を普通に出した場合は全部で8ヒットするのだが、まきびしが残っている状態のときに出すと4ヒットしかしない。しかし要チェックなのはここからで、霊がくわぁーっとなるモーションがなくなるために、
・もし相手にガードされてしまっても双角が先に動ける
・相手にヒットさせた場合はさらに連続技が狙える
ようになるのだ。つまり、どちらにしても双角が有利になるわけで、相手にガードさえさせれば技のつなぎの役割を果たせる。この「技をガードされる」ではない、「技をガードさせる」が2D格闘の醍醐味だと思うのは私だけだろうか（その分強すぎる技が出てしまう可能性もある。ここにうまい調整をかけられるメーカーは素晴らしい感性を持っていると思う）。



普通はここまでモーションが出てしまうが…、



途中のここで憑依弾が止まってしまう。

●鬼門陣（レバー1回転+C）

この技を普通に出した場合は、相手が空高く舞ったあと地面に叩きつけられるまでは双角は動くことができない。よって鬼門陣を決めた後は仕切り直しになるのが普通だ。

しかしまきびしが残っている状態のときには、すぐに双角が動けるようになる。よってライン移動をして起き攻めを図っていくことができる。



普通はこのポーズが出ていて双角は動けない。



だが、まきびしの効果1つですぐ動けるようになる。

しかもそれだけではない。アンディ、タン、フランコ、双角、クラウザーには、鬼門陣の落下中にくらい判定が残っているためにそこからすごい連続技をきめることができるのだ。一応その他のキャラに対してもダウン攻撃であるCが確実に入るので、総合ダメージを高くするためには見逃せない内容といえるだろう。

以上、現在2つの必殺技のパワーアップが確認されている。この、「次のまきびしが出せないかわりに、他の必殺技の価値が高まる」数秒の時間をまきびしモードと呼ばせてもらおう。

ここから狙え まきびしモード

ではどうやってまきびしを残していけばいいだろう。可能性としてはかなりの量があるだろうが、ここでは実戦投入できそうな流れを紹介していこう。

・大足払いキャンセルまきびし

大足払い（屈C）にキャンセルをかけてまきびし。足払いがヒットすれば即まきびしモード突入。もしガードされても固めを続行できるという優れた連携だ。



当たればラッキー、という感覚でいいのが楽。

・屈B・屈B→右下CのCAの中に組み込む

小足払いキャンセルまきびしは、相手の距離によってはまきびしが相手の頭上をとび越えていく。ここで相手が反撃してこなければまきびしモード突入どころか、いきなり鬼門陣のチャンスがやってくる。もし相手が反撃してきても、ライン移動起きをすれば一瞬ではあるがまきびしモードに入ることができる。



手を出さないで。私をじっと見つめていて。

ただ、毎回小足払いキャンセルまきびしばかりを狙っていると、まきびしのスキに足払い1発では済まない連続技を狙いすまして決められてしまう可能性もある。そこで小細工を効かせていこう。

(1)タイミングを毎回変える

小足払いから最速でまきびしを出さずに、キャンセルのタイミングをずらしたり、ときにはキャンセルをかけないで出してみる。相手は手を出しにくくなるぞ。

(2)屈Bをもう1発出す

CAを利用して、まきびしのタイミングっぽく再びBを出す。もし相手がくらった場合はまきびしモードを狙わずに連続技を決めよう。

(3)小ジャンプ攻撃

再び小足払いから始められるので便利。相手が大足払いを空振りしていたら超ラッキー、連続技or鬼門陣のチャンスだ。

相手をダウンさせずにまきびしモードに入るには苦労することだろう。

ちゃんと締め切り守りなさい！

限界ギリギリ　冷や汗攻略

・ライン移動してからまきびしを出し、その後近づく

おもむろにD移動をしてもいいし、火の玉で近づきつつ移動してもいい。別ラインでまきびしを出せば、確実にまきびしモードに入れる。

相手がぼうっとしているときに使ってみよう。



・ダウン攻撃を決められる状況で、あえてまきびしを出す

大ダメージを与えたい人はこれがいい。ただ、相手との距離が遠い場合はまきびしモードに入っても意味がない場合が多いので、おとなしく追い打ちを決めよう。

ダメージを狙おう

まきびしモードに入ってからは双角のペース。うまい攻撃の当て方を考えよう。

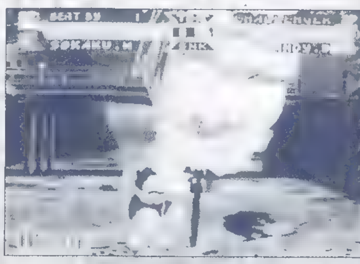
・小ジャンプCを空振りして着地鬼門陣

これが最も簡単かつ効果が高い。基本的にジャンプ着地後お互いに投げを狙った場合は地上にいた側が勝てるのだが、それも投げ間合い内ならば、の話。双角の鬼門陣の投げ間合いの広さを利用して、相手からやや離れた場所に着地してやればOK。

跳んで逃げようとする相手には小ジャンプCが当たり、ガードする相手には投げが入る。いい攻めだ。ちなみにCPUにも100%効く。



当てないようにジャンプC、レバーぐるぐる、ボタン連打で。



着地に投げが完成だ。キャラによってはここから地獄。

・起き攻めに対ラインCキャンセル憑依弾

電神愚の後など、追い打ちにいかずにまきびしモードに入った場合は、その後ライン移動、ラインを利用した起き攻めを狙っていく。もし憑依弾まで入ったら連続技が待っているぞ。

・地上戦で巧みにフェイントも混ぜつつ鬼門陣

転ばせた後に、小足払いを重ねにいく。ここからいつもの攻めを狙っていくふりをして、↓↙←(A+B)で出せるまきびしフェイントを使い、相手をガードさせてからの鬼門陣はおもしろい。



さあ、ガード方向分かるかな？間違えると痛いよ。

とりあえず今のところきれいにまとまるのが屈B→屈B→まき（フェイント）→鬼門陣。フェイントにはキャンセルをかけられないので注意。

・小粒な攻めとして重ね憑依弾から邪棍舞

削りプラス下・中段の攻め。憑依弾から邪棍舞は連続技になるので、魅せ技としても活用できる。

とりあえずはこんなところだろうか。相手がまきびしモードを知っている場合は、あえてまきびしモード時のセオリーを外した選択の攻めも有効になることは言うまでもないぞ。



このまきびしは本物でしょうか、偽物でしょうか？分からんて！

連続技タイム

・対ラインC～憑依弾～立ちB～立ちB～前C～火の玉～雷神愚～追い打ち

ライン利用起き攻めに成功した場合に狙っていこう。



憑依弾からはダッシュCか立ちBがいいだろう。

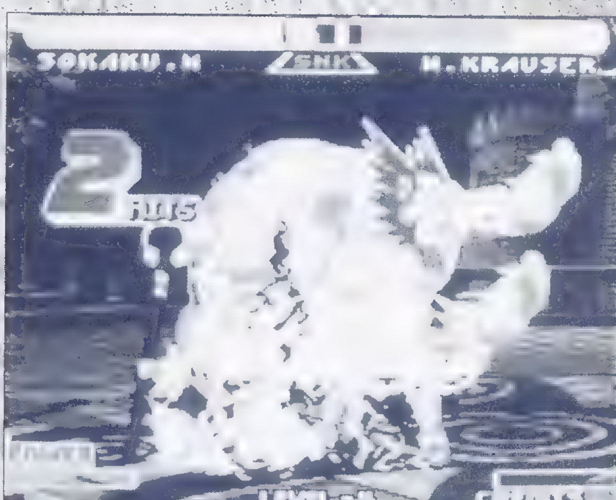
・鬼門陣～憑依弾～立ちB～…

キャラ限定ではあるが投げからの連続技はおいしいぞ。

相手が気絶したときくらいしか狙えそうにない連続技もある。前号のものに似ているが、

・（まきびし）～小ジャンプC～立ちC～キャンセル憑依弾～ダッシュ近距離C～C～キャンセル邪棍舞～すぐに、C～立ちB～立ちB～前C～火の玉～雷神愚～追い打ち

まあ相手キャラによって出す技の回数を調整しなければならないとは思うが、覚えておいても良い。途中からこの形になる可能性もあるしね。



少し引きうけないと、憑依弾が地上で相手に当たらないよ。



実は何でも決まる。野猿狩りはアピール度十分。雷神愚は手軽。

小ネタでGO

・対ラインCキャンセル超技or潜在の2択は強い
・ジャンプCは小・大ジャンプかかわりなく対空になる
・困ったら憑依弾を出す
・立ちCより屈みCを使おう
・フェイントまきびしからの鬼門陣は使える
・まきびしモードを知らない相手に例の連続技を決めるのには一考の余地あり（使うなら情報を教えるくらいはするべし）
・B～B、B～Bの繰り返しは強力

双角はやることが多くて楽しいぞ。笑いもとりつつ勝ってやろう。

革靴はカタいぜ
山崎竜二
我流喧嘩空手

やや大味な感は否めないが、まあ山崎だからいっか。

担当：はまー



RBSでの山崎は、変更された斜めジャンプCとしゃがみCの長さを生かした遠距離戦が中心になる。逆に、前作で強力だった接近戦でのラッシュは決定打に欠けてしまったので、なおのこと「相手を離してプレッシャーをかける」ことを念頭に置いていこう。

小当たり2つ 大当たり2つ

初めにお断りさせていただくと（あくまで筆者の独断ではあるが）、山崎で実質的なダメージを与えられる技は、

・ジャンプC・しゃがみC
・◆ACCC・裁きの匕首
・BB◆C・ギロチン
・ドリル

の4つだけ。蛇だましなどの細かいテクニックは、すべてこの4大柱に収束するといってでも過言ではない。山崎は、うまくなってもそれが直接勝利に結びつくことが少なく、自暴自棄になって投げ出してしまう人もいるかと思うが、円滑にゲージを溜めて超必・潜在を決めるチャンスを増やしていると考えれば、いくぶんは報われるはず。



いくらやられようが、ドリルを2回決めりゃあ勝ちだ。

ダメージよりもゲージ重視

まず普段の狙い目は、長いジャンプCでの跳び込み。ただし、バカみたいにピョンピョン跳び回っても安定しないのは火を見るより明らかなので、まずは跳ばずにプレッシャーをかけていく必要がある。

そうなると、やはり頼りになるのは蛇使い。リーチもさることながら、やはりあの出の早さは特筆もの（？）。単体の牽制として使っていくのであれば、中段（Bボタン）をある程度イレギュラーなタイミングで連発して近寄らせないようにする。途中で蛇だましも混ぜ、なるべく早めにゲージを溜めていければベターだ。



小ジャンプと歩いての接近を防止する。当てにいく必要はない。

また、今回は上段（Aボタン）の操作が簡単になっているので、跳び込みに対して「読み」ではなく「反応」で返していくことができる。威力も思ったより高めなので、空振りでもいいからたまに威嚇しておくといい。



起き上がり時でも、甘い跳び込みに対して使っていける。

ちなみに下段（Cボタン）の蛇使いは全体的なモーションが大きいため、牽制としてはやや信用に欠ける。斬影拳やサイドワインダーといった突進技をメインに使われた時以外は、意識しなくても構わない。



小ジャンプを防げないのが痛い。モーションも大きくリズムが崩れやすいのもネック。ただ、通常技キャンセル時ではお世話になるので、存在自体は忘れないように。

ライン攻撃もやはり足

蛇使いで牽制していくと、相手の行動はライン移動が中心になってくるはず。そうなったらこちらも対ライン攻撃で対応していこう。

蛇使いを警戒してライン移動したのであれば、相手はかなり遠い位置にいるはず。しかし心配は無用。山崎は対ライン攻撃も遠距離用なのだ。

自分が手前ラインにいる時は、しゃがみCを使う。これはとにかくリーチが長い。連続技は狙えないが、山崎の本領は同ラインに引き戻した後に発揮されるので、そのへんはあまり気にしなくてもいいだろう。このしゃがみCの後は、蛇使いでキャンセルをかける。基本的には下段で、しゃがみCのガード硬直中に立った相手にヒットするようにするといい。しゃがみCがヒットしていた時は蛇だましに移行し、だまし連打でゲージを溜めるなり起き攻めにいくなりしよう。

ちなみに、対ライン攻撃に限っては、ダッシュ中でもしゃがみCを出すことができる。これは秘かに重要なテクニックなので覚えておきたい。

自分が奥ラインにいた場合は、立ち・しゃがみともCのリーチが短くなってしまうので、手前にいた時ほどのプレッシャーをかけることはできない。が、遠距離からBの先端を当てるようにすると、実は結構強かったりする。これで特攻し、移動後は速やかに仕切り直すといい。



ビリーに匹敵するこの長さ。ガードさせるだけでOK。





ダッシュ中にレバー下方向。Cを押せばスベリながら足を払う。

ちゃんと締め切り守りなさい!
限界ギリギリ 冷や汗攻略



一応中段だけど、あまり考える必要はない。

飛び込みから当たりを狙う

相手が蛇使いを警戒してガードがちになったり、対ラインCの硬直中の場合は、いよいよジャンプCからたたみかけるチャンス。とりあえずはうまくジャンプCの先端が当たる程度の距離で跳び込もう。



このへんがベスト。

この時、相手が無敵対空技を出してくるようであれば、ジャンプCを出さずに着地しよう。間合いがキチンと取れていれば、相手の対空技は空振りするはず。その隙に連続技を入れてあげよう。ゲージが溜まっていなければ◆ACCC裁きの匕首、溜まっていればBB◆Cギロチンだ。いずれもゲージ1本前後のダメージを与え、画面端ならば追い打ち攻撃(へこまし)も入る。

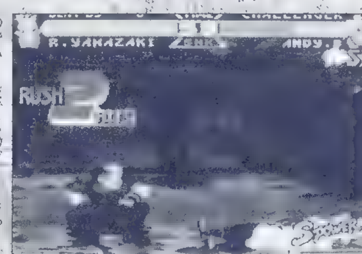


だまされおったなオロカモノめ。

だましとく?

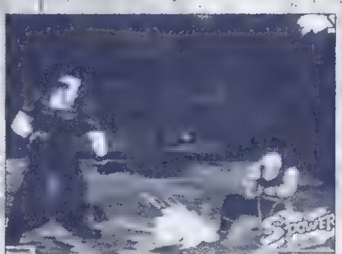
無敵技を出さないと踏んだら、ジャンプC→しゃがみCの2段を狙う。斜めジャンプCは判定が強いので、以前はやられていた一部キャラの足払いなども消すことができる。

この時のしゃがみCも対ラインCと同じく下段蛇使いでキャンセルをかけ、動く相手には下段蛇使いがヒットするようにしよう。



わずか2段でこのダメージ。

また深く跳び込んだ時は、やや操作が面倒だが、しゃがみC→蛇だまし→蛇だまし→しゃがみC→蛇だましとやって固めるのも有効。下段中心なのでブレイクショットでの反撃を受けにくく、こちらのゲージの溜まりも早い。全部ガードされたとしても、相手の硬直中に再びジャンプしていける。この「蛇だましでしゃがみCの硬直を消して攻めを持続する」のは非常に役立つテクニックなので、山崎を使うからにはぜひマスターしておきたいところ。



しゃがみCだけでなく近Cや◆Aなどにもガンガンかけていこう。

出せれば強力 抜いてやろう

基本的な流れはこんな感じで、ダメージよりはゲージを常に溜めることを意識しつつ立ち回っていこう。なぜゲージ溜めを優先するかというとやはりギロチンの破壊力を盾にプレッシャーをかけるというのが1つ。もう1つは、ダウン回避やブレイクショットを常時使える状態にしておきたいというのがある。ガタイが大きく無敵技もない山崎にとって、「防御行動」の選択肢を増やしておくのは非常に重要だ。



ゲージがない時にCAをガードするのは非常にイヤな感じ。

山崎のブレイクショットは裁きの匕首で、コマンド入力が難しく技の出もやや遅いが、威力だけはゲーム中1、2を争うほど。決まれば状況が大きく好転することも珍しくない。むやみに出そうとしても下段技をくらうだけなので、確実に出せる状況――例えばコンビネーションキャンセルの必殺技など――を見極めて使っていきたい。また、➡◆で相手の攻撃をガードした瞬間に➡+Aで出すこともできるが、タイミングがとりづらくリスクは大きめ。

ちなみに、ブレイクショット匕首を決めた後は、画面端ならへこましが入る(絶対にダウン回避されない)。それ以外の場所では無理だが、間合いが大きく離れるのでこっちが有利。相手が倒れている間に4、5回蛇だましをして、もう一度ブレイクショットが出せるだけのゲージ量を確保しておこう。



たま～にだましを失敗して蛇が出てしまっても、相手が勝手に突っ込んでくれたりすることが。

[illegible]へ? 後は大当たりを待つだけ

頑張って蛇使いキャンセルを駆使しても、いかんせん守りの弱い山崎では、いつの間にか体力を削り取られているということが多々ある。しかしこれは逆にチャンス。体力が半分を切って点滅したら、露骨にゲージを溜めた後おもむろにドリルを狙いにいこう。

シチュエーションとしては、ジャンプCをスカして決めるのが一番ありがちなパターン。へたに抵抗すると痛いC攻撃をくらってしまうので、相手側としてはかなり対応しづらいはず。ここで決まらなくても一度もつれてしまえば、適当にレバーぐるぐる+ボタン連打で掴んでくれることも多いので、多少のダメージは覚悟で突っ込んでいける。



小技で止められても吸い込める。

山崎竜二



下り中に当てれば上段蛇やギロチンで追い打ちできるが、そんな状況はまずない。



地上から出す時は、➡+Aを空振りキャンセルするといい。慣れれば確実。

バクチに頼らず決めたいのであれば、やはり大技を不発させて決めるのがベスト。スピンフォールや黄金のカカトなどの突進技を誘って、ガード後に投げる。前述した、対空技の空振りに決めるのも当然可能。相手の体力が少ない時は、補正を受けるギロチン絡みの連続技よりも確実にトドメを刺すことができる。

小技も極めてカッコよく決めろ！

ここからは、使わなくてもさしたる影響はないが、使えれば役に立つ技の解説をしていこう。

●カチ上げ

ジャンプ中B+Cで出るこの技は、完全に対空用。上段蛇使いのほうが使いやすいので無理をする必要はないが、決まればダウンを奪える。前ジャンプからならへこましが入るほか、ライン起き攻めが可能な数少ないチャンスでもあるので、余裕があったら狙ってみよう。

●爆弾パチキ

やはり間合いの広いコマンド投げだけあって、自在に出せればそれなりに活躍してくれる。ただ、山崎の得意距離は遠距離なので、無理してパチキを決めにいく状況というのはない。当て投げにも使えないので、攻めよりは守りに活用していこう。

具体的には、起き上がり時や隙の少ない突進技をガードした後に狙う。硬直中に入力すればジャンプしてしまうこともない。また、相手がジャンプしていると投げられずに垂直ジャンプCが出てしまうが、これはこれで対空性能が高く使える。



投げられない≒ジャンプ中ということが多いので、結局当たる。

●倍返し

今回はゲットした後にボタンをすぐ離すと「充電」になってしまい、ゲージは大幅に溜まるものの攻撃はできない。

「返すぜ！」で出る飛び道具は、通常と超必・潜在の中間の強さを持ち、爆裂ハリケーンなどは一気に貫通していくが、天眼拳↓漏尽拳の連携には負けてしまう。また、まきびしと花蝶扇は相変わらず吸収することができない（ゲージも増えない）。



1回の「ほれっ」でこれだけ溜まる。狙ってできれば強い。

●サドマゾ

ドリルアッパーの発動がやや早くなったので、ある程度狙って使えるようになった。突進技や、リーチの長い技での牽制を先読みして置いておくのがセオリーで、ビリーなど一部のキャラに対しては対空としても活躍する。

お互い違うラインにいた状態で対ラインCを受けた場合、こちらの攻撃がスカってしまうが、相手がキャンセルで必殺技を出していれば向こうも隙をつくってくれる。技によっては反撃できるので知らない人には効果があるが、キャンセルをかけずにアッパーを発動させられてしまうと、その隙に改めて対ラインCをくらってしまう。

TAMAYA特選おすすめセット！

鉄拳３とストリートファイターⅢが新しいシステムで新登場

鉄拳３ ベガJR DXセット

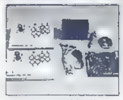


鉄拳3PCB
ベガJR DX
特製ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥320,000

初回¥31,140 ¥30,100×11回　初回¥17,680 ¥16,400×23回　初回¥15,120 ¥11,600×35回

鉄拳３ シグマセット

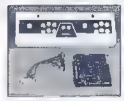


鉄拳3PCB
AV5000×１
Σ8000ターボ×２
ASコード×１
特製ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥335,000

初回¥31,620 ¥31,600×11回　初回¥17,790 ¥17,200×23回　初回¥13,860 ¥12,200×35回

鉄拳３ ボードマスターセット

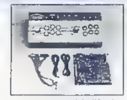


鉄拳3PCB
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥330,000

初回¥31,460 ¥31,100×11回　初回¥18,500 ¥16,900×23回　初回¥14,280 ¥12,000×35回

鉄拳３ ベガJRセット



鉄拳3PCB
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥314,000

初回¥29,848 ¥29,600×11回　初回¥17,176 ¥16,100×23回　初回¥14,224 ¥11,400×35回

ストリートファイターⅢ ベガJR DXセット

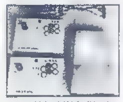


ストリートファイターⅢ（PCB）
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥295,000

初回¥28,140 ¥27,800×11回　初回¥16,730 ¥15,100×23回　初回¥13,720 ¥10,700×35回

ストリートファイターⅢ シグマセット



ストリートファイターⅢ（PCB）
AV5000×１
Σ8000ターボ×２
ASコード×１
特製ハーネス／ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥335,000

初回¥31,620 ¥31,600×11回　初回¥17,790 ¥17,200×23回　初回¥13,860 ¥12,200×35回

ストリートファイターⅢ ボードマスターセット

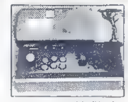


ストリートファイターⅢ（PCB）
ボードマスター
ハーネス
ビデオコード／ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥305,000

初回¥29,560 ¥28,700×11回　初回¥17,570 ¥15,600×23回　初回¥12,880 ¥11,100×35回

ウォーザード（中古） ベガJRセット



ストリートファイターⅢ（PCB）
ベガJR
ハーネス／ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥288,000

初回¥27,916 ¥29,600×11回　初回¥14,992 ¥14,800×23回　初回¥11,508 ¥10,500×35回

ストリートファイターEX Plus ベガJR DXセット



ストリートファイターEX Plus(PCB)
ベガJR DX
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥243,000

初回¥23,176 ¥22,900×11回　初回¥14,662 ¥12,400×23回　初回¥11,778 ¥ 8,800×35回

ストリートファイターEX Plus シグマセット

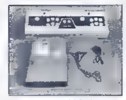


ストリートファイターEX Plus(PCB)
AV5000×１
Σ8000ターボ×２
ASコード×１
特製ハーネス／ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥264,000

初回¥24,948 ¥24,900×11回　初回¥15,276 ¥13,500×23回　初回¥11,424 ¥ 9,600×35回

ストリートファイターEX Plus ボードマスターセット

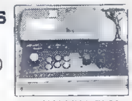


ストリートファイターEX Plus(PCB)
ボードマスター
ハーネス
ビデオコード／ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥254,000

初回¥24,628 ¥23,900×11回　初回¥14,436 ¥13,000×23回　初回¥12,264 ¥ 9,200×35回

ストリートファイターEX Plus ベガJRセット



ストリートファイターEX Plus(PCB)
ベガJR
ハーネス／ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥236,000

初回¥22,920 ¥13,990×11回　初回¥11,760 ¥12,000×23回　初回¥11,760 ¥ 8,500×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB-1 ¥28,800



通販特価(代引、送料、税込)
¥26,000
ディスプル(XRGB-1の廉価版) 定価¥19,800
通販特価¥18,800
大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

RAS-HD ¥14,500
(PS、SSアダプター付)



MSX用アダプター ¥2,500
3チャンネルセレクター ¥4,500
4チャンネルセレクター ¥5,000

SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種　X68Kモニター、PO-TV45X・35X　FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥85,000



ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用４chセレクター ¥5,000



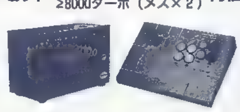
21P接続コード ¥4,000

VEGA JR(DX) 特価



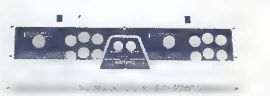
サターン用コード（２P用） ¥8,000
プレイステーション用コード（２P用） ¥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×２） 特価



サターン用コード ¥4,000　メガドライブ用コード ¥2,000
スーファミ用コード ¥4,000　PCエンジン用コード ¥2,000
プレイステーション用コード ¥4,000

ボードマスター 特価



サターンコード ¥4,000

ベガJR. ¥29,800



サターンコード¥8,000
プレイステーションコード¥8,000

バーチャファイター３(ブラスト込)



¥898,000(新品)
分割 ¥33,800×36回
¥22,900×60回
¥580,000(中古)
¥31,300×24回
¥22,200×36回
¥18,100×48回
(他に送料が必要です)

鉄拳３（ブラスト新品）



¥500,000
分割 ¥25,700×24回
¥18,200×36回
鉄拳３（アストロシティ中古）
¥404,000
分割 ¥21,800×24回
¥15,500×36回
鉄拳３PCB ¥268,000

ときめきメモリアル 教えてYour HAERT
予約受付中
(価格、発売日未定)
ウインディ筐体 ¥194,000

自作キット

ブラスト／アストロシティ底ケース	¥7,500
ブラスト／アストロ２Ｌ12Bパネル	¥13,500
レバーLS32セイフミ	¥1,500
光センサーレバー	¥3,000
30¢SW	¥150
リードSW	¥450
12色リボンコード	¥200

プリント倶楽部2



スタンプクラブ



ネームクラブ



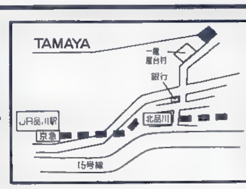
レンタルも扱っています

お買得基板

ウォーザード（ロムキット）	25,000
ストリートファイターⅢ	188,000
ストリートファイターEX	168,000
ストZERO2α（ロム）	38,000
ロックマン	12,000
サイバーボッツ（ロム）	25,000
デッドオアアライブ（ハーネス付）	158,000
ラストブロンクス（ハーネス付）	138,000
鉄拳Ⅱ	85,000
カプコン	
ウォーザード（PCB）	78,000
ストZERO2（ロム）	10,000
ストZERO（ロム）	5,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ（ロム）	28,000
ダンジョンズ&ドラゴンズⅡ（ロム）	45,000
スーパーパズルファイター（ロム）	18,000
ナムコ	
エメラルディア	2,000
クラックス	2,000
ゼビウス3D／G	35,000
ダンシングアイ	85,000
ディグダグ	12,000
ドラゴンバスター	18,000
ドルアーガの塔	38,000
ナムコクラシックVol.1	25,000
ニューマンアスレチックス	5,000
パックマニア	18,000
プライムゴールド	12,000
ワンダーモモ	38,000
コナミ	
クォース	3,000
ゴルフィンググレイツ（パネル付）	18,000
沙羅曼蛇２	38,000
進め対戦ぱずるだま	38,000
スラムダンク	66,000
リングの王者	3,000
タイトー	
サイキックフォースEX	78,000
パニックロード	5,000
スーパーフットボールチャンプ	88,000
ビット&ラン	3,000
ファイターズインパクト	55,000
リングファイター	3,000
レイフォース	15,000
セガ	
コラムスⅡ	3,000
ダイナマイト刑事	88,000
デカスリート	88,000
バーニングライバル	15,000
ネオジオ	
ASOⅡ	3,000
キングオブファイターズ'95	4,000
キングオブファイターズ'96	18,000
メタルスラッグ	20,000
わくわく7	12,000
その他	
ウルトラマン	2,000
ゴジラ	8,000
豪血寺2	8,000
ストブラザース	8,000
DJボーイ	12,000
テラクレスタ	8,000
ドラゴンボールZ	12,000
新製品(予約受付中)	
ストリートファイターⅢ（発売中）	243,000
鉄拳３（発売中）	268,000
ヴァンパイアセイバー	未定
ときめきメモリアルおしえてユアハート	未定
ストリートファイターEXプラス	198,000
鉄拳３	268,000

TMGC TM ゲームクラブ (株)TAMAYA

TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10
営業時間：平日AM9:30～PM6:30／日祝AM10:00～PM5:00　年中無休
振り込先：第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824(株) 玉屋商品センター



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手２枚を同封の上、上記住所に請求してください。

(株)TAMAYA

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣(というか鉄則)。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名(目次で確認しよう)、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

第15回ゲーメスト杯争奪 ストリートファイターIII大会係

(ふりがな)お名前　年齢(　)歳　性別(男・女)

□□□-□□　電話(　)

※都道府県

小学(　)年　中学(　)年　高校(　)年　予備校生　専門学校生　短大生　大学生　公務員　会社員　自由業　その他(　)

締切は5月9日(金)必着!!

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

(5月15日号)

キリトリ線

(ふりがな)お名前	年齢(　)歳 性別(男・女)※
ご住所 〒□□□-□□ 電話(　)	
※都道府県	
①小学(　)年 ②中学(　)年 ③高校(　)年 ④大学(　)年 ⑤社会人 ⑥その他(　)	

※の部分は〇でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

「ストリートファイターIII」ファンブック係

キリトリ線

(ふりがな)お名前	年齢(　)歳 性別(男・女)※
ご住所 〒□□□-□□	
※都道府県	
①小学(　)年 ②中学(　)年 ③高校(　)年 ④大学(　)年 ⑤社会人 ⑥その他(　)	

※の部分は〇でお囲みください

締切は4月30日(水)必着!!

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

ストリートファイターⅢ大会参加申込用紙

28ページをお読みになってから、それぞれの項目にお答えください。

1. どちらで参加を希望しますか。
   選手 or ギャラリー
2. 新声社主催の大会に出場したことがありますか。あると答えた方は大会名と成績もかいてください。
   ない or ある（　　　　）
3. ゲーム歴は？　**年　カ月くらい**
4. スコアネームは？（ない人は記入しなくてOKです）
5. ストⅢのやり込み度は？（自己評価）
   ばっちり・まあまあ・ぜんぜん
6. 大会での使用キャラは？
   キャラクター名
   ※当日の変更はできません。ご注意ください。
7. コスプレ・コンテストへの出場を希望しますか？
   する・しない　キャラ名
8. ゲーム大会そのものへの希望はありますか。

ブロック □ － No. □

※左の空欄には何も記入しないでください。ご協力ありがとうございました。

締め切りは5月9日（必着）

「ストリートファイターⅢファンブック」
（6月発売予定）

●ファンブック発売！みんなの熱い声をバリバリ送ってくれ！
もちろん、イラスト（カラー、白黒）・サイドストーリー（ショート）・コスプレ写真・コミックetcも大募集中！よろしく頼むぜ！

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたが一番好きなキャラは？

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたが一番好きな勝ちポーズは？

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたが一番好きな勝ちセリフは？

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたが一番好きな技は？

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたが一番好きな登場シーンは？

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたが一番好きなスーパーアーツは？

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたが一番好きなステージは？

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたのおススメ連続技は？

☆「ストリートファイターⅢ」に関するカプコンへの質問をお書きください。

☆「ストリートファイター」シリーズの次回作を自由に予想してください。

☆みんなで「ストⅢ」用語集を完成させよう。笑える解説を待ってます。

☆「オレとストⅢ」について熱く語ってくれ！

☆「ストリートファイターⅢ」への感想・意見・イラストなどなーんでもご自由にお書きください。

締め切りは4月30日（必着）。

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考（タイム・残機）			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	印

設定原画集

VS雀士 Brand-new Stars ブランニュースターズ

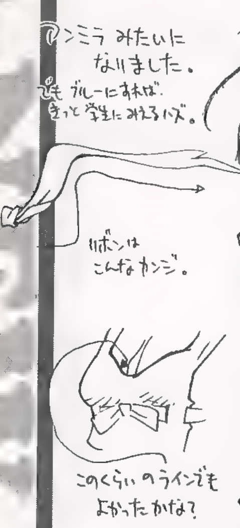
今回はなんと、「ブランニュースターズ」の
新貝田鉄也郎先生のラフ原画を入手!
原画の味、たっぷり味わってください。

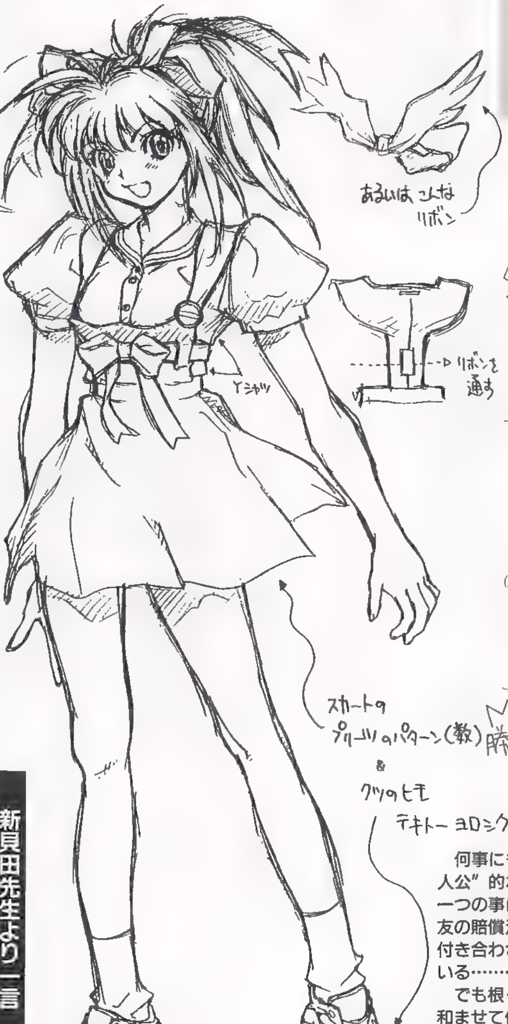


鮎川 螢

必殺技:Vリーチ

●プロフィール
17歳・B型・5月7日生まれ
身長:163cm・スリーサイズ:88/59/91









新貝田先生より一言

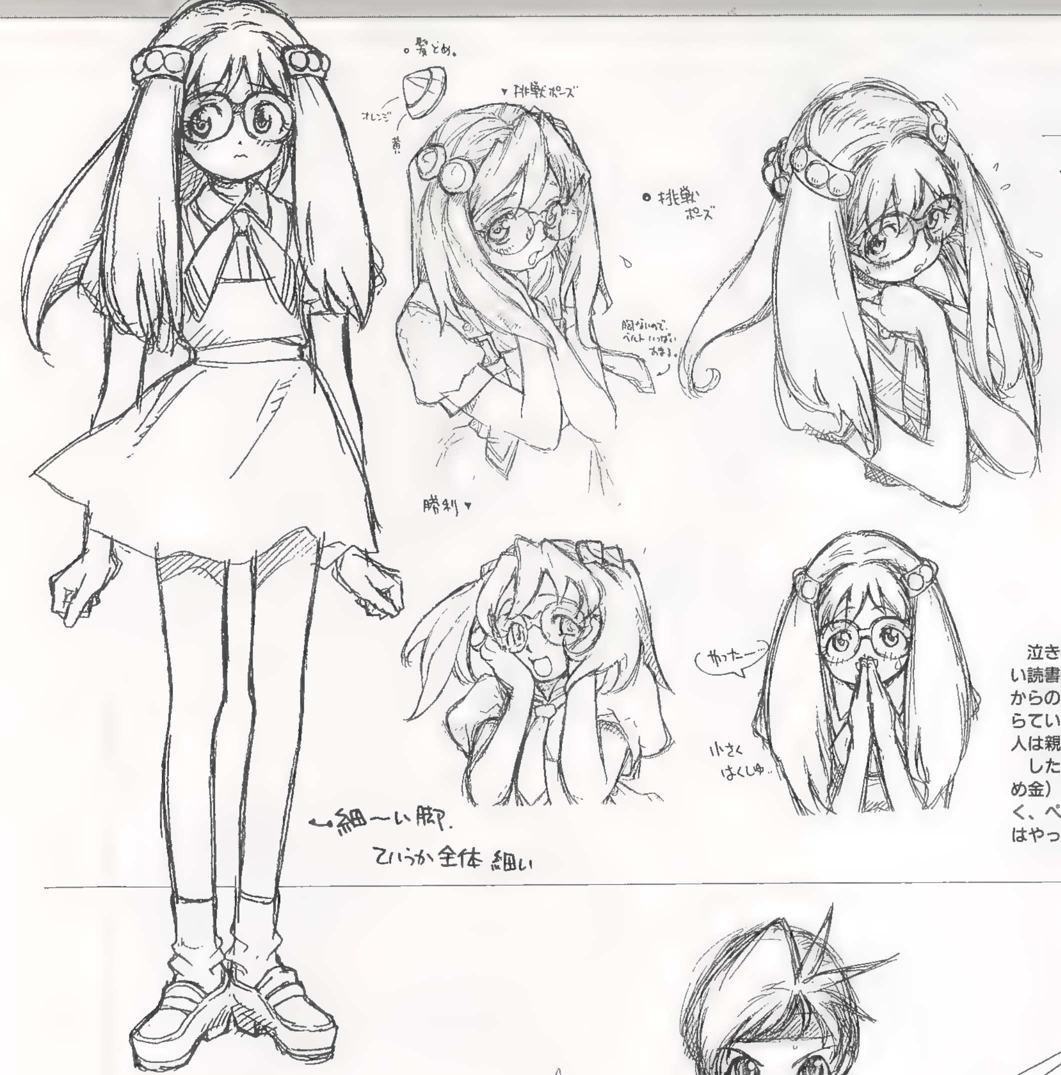
主人公ということで、個性はひかえ目にしてあります。あと、彼女の制服はムネを強調したかったので、あるレストランみたいにしちゃいました。どうすか。

何事にもポジティブに考える行動でいかにも"主人公"的な熱血・元気・ハリキリ娘! 欠点は、一つの事に夢中になると周りが見えなくなる事(親友の賠償沙那子ちゃんも今回強引にノミネートに付き合わされ、口には出さないがわりと苦労している………らしい)。

でも根っからの正義感や持ち前の明るさで場を和ませて仲間からとても慕われている。

今回はいまは亡き祖父から教わった必殺技V(ビクトリー)リーチの威力を試すため、大会に参加した。

VS JANSHI



賭償 沙那子

必殺技:7thムーンリーチ

●プロフィール
16歳・A型・2月25日生まれ
身長:155cm
スリーサイズ:75/51/76

新貝田鉄也郎先生より一言

メガネッ娘ですね。臆病らしいので、イヌっぽいイメージを持たせておきました。仔イヌ。男が怖いらしく、レズッ気あり。もちろん螢のコトが好きだったりすると燃える?

泣き虫でさみしがりやな性格の上、体も丈夫でない読書好きのメガネっ子。螢とは幼稚園年長組の頃からのおさななじみであり、小さい頃はよくいじめられている沙那子が螢に助けてもらった。現在でも2人は親友で同じ高校に通っている。

したがって制服も同じなのだが、胸のベルト（止め金）はかなり余っている…つまり体全体が肉が薄く、ぺっちゃんこな胸(ほのかに膨らんでいる程度)はやっぱり悩みの種。



応援部に所属する学ラン娘(下は体操服)。性格は男勝りでガサツかというと、実は全然そんなことはなく"いたって普通の恋する乙女"だったりする。なぜ「応援部」かというと、高一の頃から思いを寄せていた野球部の「仁科先輩」を陰ながら応援するためにケナゲにガンバッテいるというわけなのだ(ちなみにマネージャーは定員オーバー)。そして彼に振り向いてもらうために思い切って大会に出場し、アイドルになる決意をした真紀であった！

新貝田鉄也郎先生より一言

ハイレグなブルマーはキライ。ウソっぽいじゃん。絶対、エロ度も下がるし。みんなも気をつけよう！(何を？)ところで、本当は彼女は長ランにしたかったです。

必殺技:友情の支援コール

●プロフィール
16歳・A型・2月26日生まれ
身長:158cm・スリーサイズ:80/56/84

堂本 真紀

香月まゆ

必殺技:ドリームラスハイ

●プロフィール
15歳・A型・3月13日生まれ
身長:145cm・スリーサイズ:72/49/70

どうやら寝ぼけて大会に参加したらしいパジャマ少女。いつでも半分眠っている（完全に起きている姿を誰も見たことがない！）。麻雀対局中も本人は、夢か現実かよく分かっていないらしい。

ねこさんスリッパに猫アップリケ付きのパジャマを着て、ぐにゃぐにゃネコのぬいぐるみを片時も離さないことから大のネコ好きであるのは間違いない。寝言からわかったことだが、好物はねじりんぼドーナツ（いわゆるツイストドーナツ？）らしい。その他のプロフィールは一切「謎」のフシギな女の子である。



新貝田鉄也郎先生より一言

最初の設定ではクマのパジャマだったんだけど、勝手にネコにしちゃいました。ぐにゃぐにゃのネコのぬいぐるみはお気に入りです。こんなの売ってないかな、どっかで。



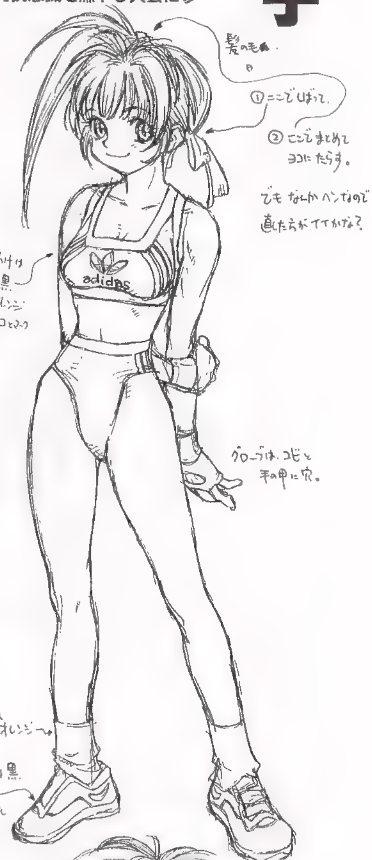
能登妙子

必殺技:「ヒップアタック」

●プロフィール
22歳・O型・9月21日生まれ
身長:166cm・スリーサイズ:92/59/93

エアロビクスダンスのインストラクターをやりながら、劇団に所属してミュージカルダンサーもこなす関西出身のレオタードギャル。ヒップホップからジャズダンスまでとにかく踊ることが大好きで、ミュージックが流れるとつい体が反応しておもわずリズムをとってしまうらしい。

小中学生のヒップホップ系ダンサーがブレイクしているのを見て対抗意識を燃やし大会に参加、夢はやはりブロードウェイのミュージカルで踊ってスターになること！



新貝田鉄也郎先生より一言

普通のお色気系もいるかなって感じですか。露出度が高い分、シンプルにしておきました。ヘンな髪形ですけど。



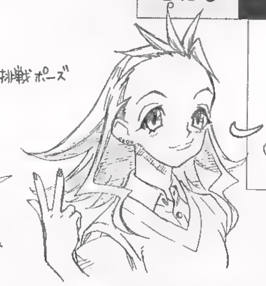
樋口絢

新貝田鉄也郎先生より一言

コギャルというか、わりとリアルな女子高生ってつもりでデザインしました。もう古いカンジだけど。唯一、キャスティングまで考えたキャラ。かないみか嬢のコギャル言葉が聞きたかったの。







典型的"コギャル"。性格も協調性がなくアバウトでいいかげん。実は蛍&沙那子と同じ高校に通うクラスメートなのだが、放課後になると別の高校の制服に着替えて渋谷、池袋の街に繰りだすのが日課。

最近はシール集めに燃えていて変わったフレームの情報に敏感である。ただし好きなゲームはシューティングで格闘やロープレ、ましてやキーホルダーの液晶ゲームなどは見向きもしない、本人いわく「やっぱ、縦シューが王道ってゆうカンジ」だそうだ。

必殺技:ウラドラチャンス

●プロフィール
17歳・B型・9月1日生まれ
身長:159cm・スリーサイズ:86/56/88





衛藤ひなこ

必殺技:絶対!修正液

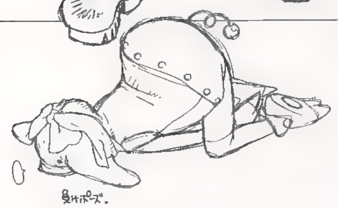
●プロフィール
18歳・O型・8月8日生まれ
身長:156cm・スリーサイズ:81/59/83

ハジけてる新人少女漫画家（美少女漫画家ではない）。ぶかぶかのホットパンツに派手なアクセサリー+Gペン、さらにスケッチブック（スケベエッチブックではない）を小脇にかかえ、意味のない変なポーズ（"シノラー"なのか!?）でネタを求めて駆け回っている。好奇心のカタマリのような性格で落ち着きがない（過去におしゃべりを直そうと"ガマン"してみたこともあったが、10分ともたなかった）。膝小僧にはいつもバンソーコーが(いい歳してよく転ぶらしい)。



新貝田鉄也郎先生より一言

シノラー(あ、終わった)。でもハデさが全然足りないし、平気でハダカになるので、どうやらニセモノらしい。色指定もするんだった…。







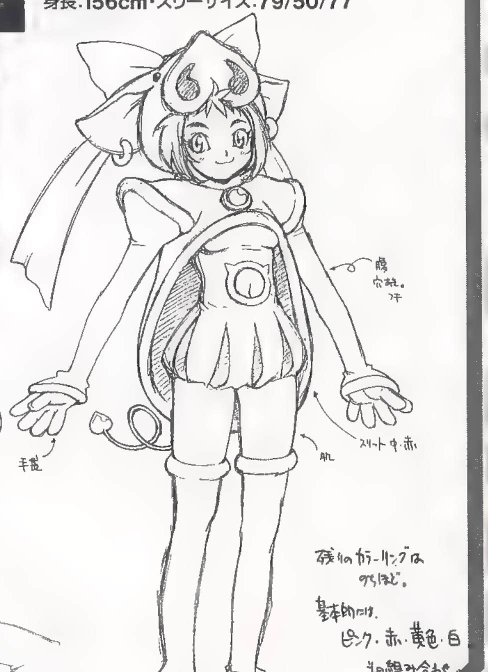
千歳奈々美

必殺技:配牌チェンジ

●プロフィール
16歳・O型・12月21日生まれ
身長:156cm・スリーサイズ:79/50/77

子供の頃からドラマの子役として活躍し続け、現在でも数々のCMやバラエティー番組のレギュラー出演をこなす人気タレント。今回のぶたの着ぐるみは子供向けバラエティー番組「それ行け！ポンカンチー」のコスチュームで愛称は「チーちゃん」（仲間にたぬきの「ポン太くん」、キツネの「カンちゃん」がいる）。彼女の印象はその度が過ぎたおちゃめな性格から、かなり"ノー天気"なキャラクターだという評判が定着している。それもそのハズ1/4イタリア人の血が混ざっているのだ。なおヒマになるとつい"あやしい踊り"を踊ってしまうミョーな癖がある（対局中に確かめて下さいね）。

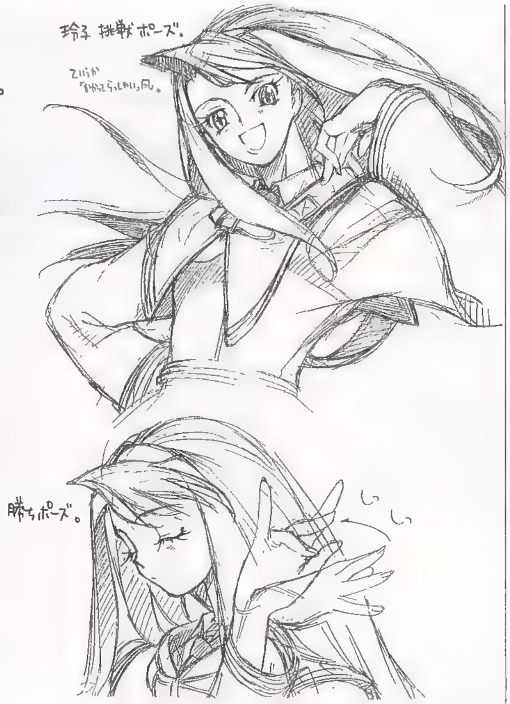




新貝田鉄也郎先生より一言

着ぐるみ女。現在のブタになるまでに、ハリモグラとか、キウイとか、数種類デザインしました。

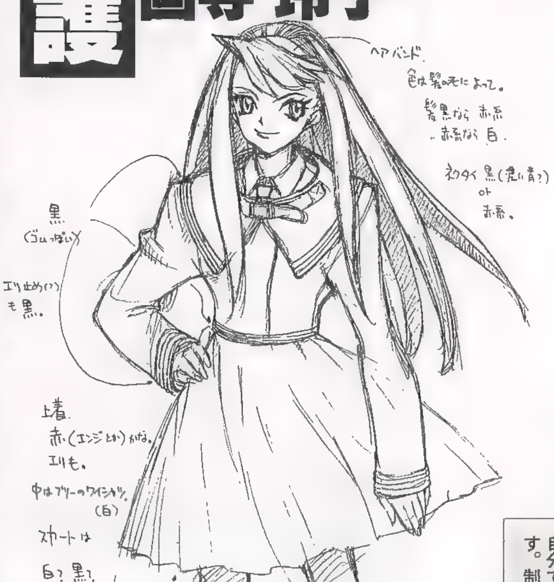
裕福な家庭に生まれて、幼い頃から何をやっても完璧にこなす天才少女といわれて育つ。が、小学校6年の時「鮎川螢」に学級委員長争いで惨敗！その時から彼女を常に"ライバル"として（勝手に）意識しつづけてきた。（でも一度も勝てない）プライドが高く強気な性格で、螢がこの大会に出ると知ったとき、その場で出場を決意！「今度こそあの娘にほえづら（失礼）かかせてあげますわ！」と燃えている。ちなみに今は螢と違う高校で生徒会長をやっている。



護 国寺 玲子

必殺技:プラズマオープン

●プロフィール
17歳・AB型・5月4日生まれ
身長:166cm・スリーサイズ:87/57/90



新貝田鉄也郎先生より一言

ライバルキャラ。某有名テレビアニメ少女マンガ登場キャラクターの様な感じ、と言われてデザインしました。自分では一番気に入っているキャラです。制服も変テコだし。

水 奈瀬 愛生

必殺技:カンドラ神話

●プロフィール
15歳・A型・8月3日生まれ
身長:153cm・スリーサイズ:73/65/75

新貝田鉄也郎先生より一言

やっぱニーソックスでしょ。エロいですよね。スクールガール系が流行ってた頃はよかった…。チェックのミニに黒のニー…。ところで、モチーフはメイドさんだったんだけど…。



一見おとなしくて可憐で非の打ちどころのない美少女…ですが、唯一間違っているのは、なんと！愛生（いつき）クンは男の子だったのです！小学1年生の学芸会でクラスの女の子の推薦で「白雪姫」の主役をやってから女装癖がつき少女趣味に"目覚めて"しまったのでした。ブリッコ（死語！）している訳じゃなくて、今回の参加キャラ中一番乙女ちっくな性格があまりに自然に身についてしまっているため、性別を間違って生まれてきたという説が有力となっている。

フリルのスカートに大きなリボン（頭に2つ、腰に1つ）がトレードマークで、脱ぐと期待を裏切って胸はなくブリーフをはいている！「こんなボクでも（ヘンタイ以外に）生きる道があるのかしら？」と真剣に悩んだあげく、歌舞伎の女形（おやま）になろうと決意、どうせなら華々しくデビューしたいと考えてこの大会に参加した。



VS.JANSHI BRAND NEW STARS

城ノ内環

必殺技:勝利のハイテイ

●プロフィール
24歳・AB型・11月9日生まれ
身長:182cm・スリーサイズ:94/60/92

女ばかりの歌劇団で活躍中で、人気実力No.1の花形スター。長身を生かして、かっこいい(キザな?)男装の麗人を演じれば右にでる者はいない。今回の衣装もフランス革命を舞台にした「愛の炎」の主役のためのもの。取り巻きのミーハーなファンも多いが大半が女の子である。

役になりきることでいつしか彼女の性格もナルシストになり、鏡の中の自分の美貌に酔うようになる。気に入っているアイテムは赤い薔薇で、今回の大会では〝いかに綺麗に勝つか〟をテーマに戦う。

岩崎薫子

必殺技:超リンシャン

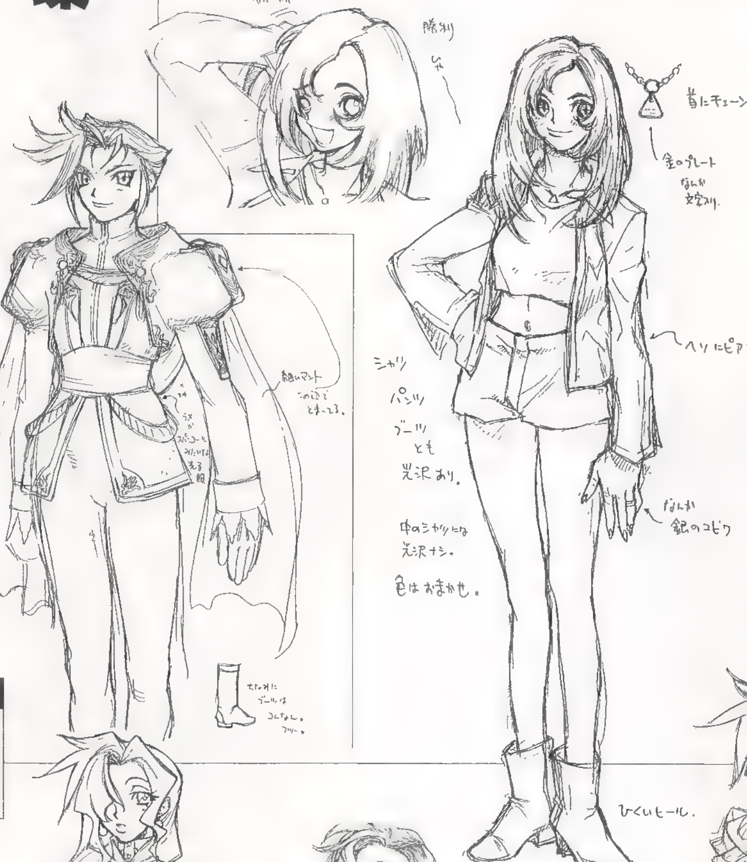
●プロフィール
31歳・O型・11月11日生まれ
身長:171cm・スリーサイズ:90/59/93

新貝田鉄也郎先生より一言

某人気女優の様にと言われ描きましたが…。特徴のないことけたたましい(松本風)ですな。ガンバって露出度上げときました。





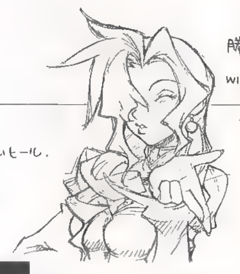


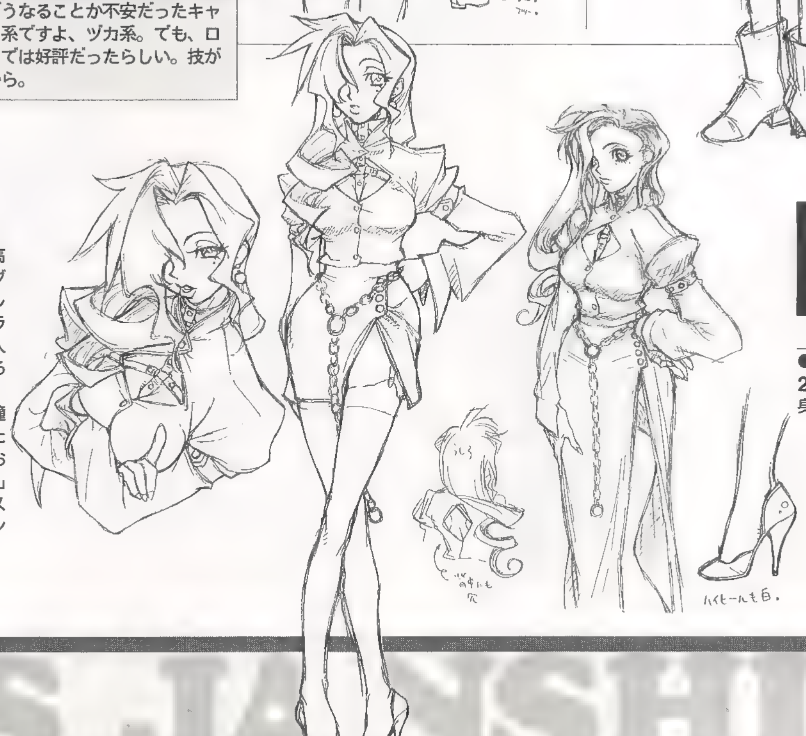
自然体で飾らない今風のオンナを演じて好評なベテランといわれる女優………であるにもかかわらず、なかなか主演の依頼が来ないのでイチかバチかの勝負に出てこの大会に参加した。

記者会見では「負けたら脱いでヌード写真集を出すワ」と公約して話題になった。演じる役も本人の性格もかなりサバサバしてあっけらかんとした女性である。はたして優勝して大女優の道がひらけるのだろうか?ハハ

新貝田鉄也郎先生より一言

一番どうなることか不安だったキャラ。ヅカ系ですよ、ヅカ系。でも、ロケテストでは好評だったらしい。技が強力だから。





リサ・ホワイト

必殺技:当たり牌個人授業

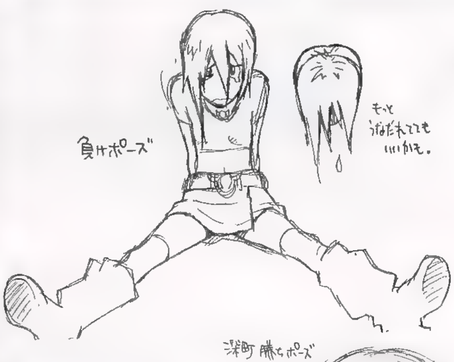
●プロフィール
25歳・O型・3月22日生まれ
身長:173cm・スリーサイズ:97/64/98

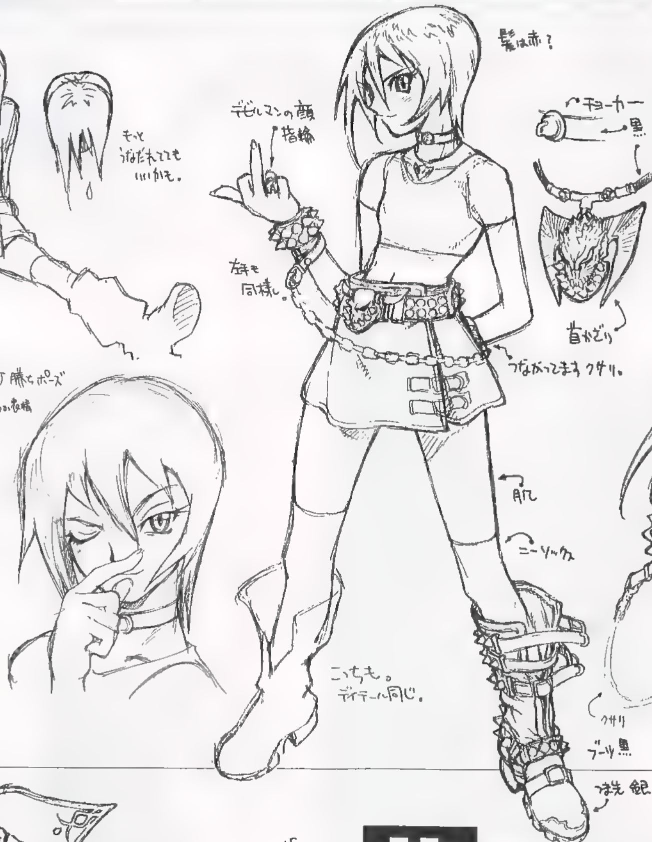
新貝田鉄也郎先生より一言

ヒミツの好き好きマゾ先生。下着のかわりにボンデージスーツを着けてるって設定はどうなったんでしょう。巨乳は苦手です。

金髪のアメリカ人女高校教師(英語担当)。超グラマーな(ぽっちゃりしてるだけの日本人のグラマーと全然違う!)大人の色気で生徒を悩殺するイケナイ先生。

そのナイスバディに憧れる男子生徒は後を絶たず、「あのハイヒールでおもいっきり踏まれたい!」と評判で、しまいにはストーカーまがいのファンまで存在するという…。







深町蘭

必殺技:脅迫ドラ積み込み

●プロフィール
18歳・B型・4月29日生まれ
身長:170cm・スリーサイズ:88:59:86

ロックバンド「STACKED CATS」のベースギター担当でケンカっぱやい博多っ子。中学までは手がつけられない不良で一匹狼だったが、バンドを組むようになってから一変してライブで熱く演奏するミュージシャンに。

口が悪くてツッパっているが、素直になれないだけで意外と面倒みが良く情に厚い"姉御ハダ"な性格である。今回の大会には「S-CATS」をメジャーにしたいために参加。ただ今（上手なボーカリスト）募集中。

新貝田鉄也郎先生より一言

パンク女なんですが、なんせフルアニメさせなアカンもんで、あんまりアクセントを付けられなかったです。これでもディテールありすぎでしょう。アニメータさん、ごくろうさま。



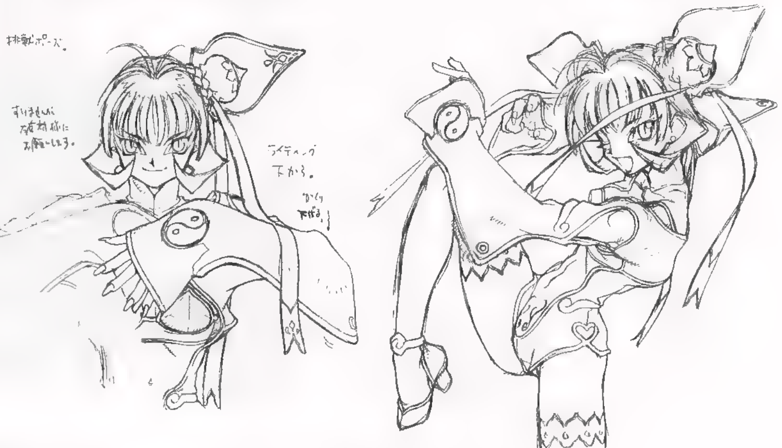
龍麗花

必殺技:烈火!王風拳

●プロフィール
15歳・B型・7月24日生まれ
身長:155cm・スリーサイズ:78/53/79

新貝田鉄也郎先生より一言

今回リアル系のキャラが多いんで、んじゃラスボスだけは、凝って一人ファンタジー風味。テーマは「ラスボスの娘」。



ファンタジックな特注チャイナ服を身にまとった無敵の中華娘。性格は超わがままで生意気で高慢ちき（その原因は彼女の環境からきている）だが、アジア最大の企業「龍（ロン）インターナショナルグループ」通称「龍コンツェルン」会長の唯一の跡取りにして、役職も総帥の座についているという"最年少の億万長者"だから無理もない。自分の麻雀好きから今回の「ブランニュースターズ麻雀大会」を気まぐれで思い付き、「龍コンツェルン」の日本進出のきっかけとして開催してしまうのも彼女らしい暴挙といえる。

自由奔放な生き方から誤解されることも多い彼女だが、気にしない剛胆さと純粋な素直さを兼ね備えている最強のチャイニーズガール、それが麗花である！

東京ガリバー通信

第45号

ガリバーといえばクレーンゲームばかりクローズアップされがちなんで、たまにはいつもと違った「ガリバーならでは」という部分を見ていこう。たとえば…。



復活!D&D® S・O・M 4人同時プレイ台!!

みんなの希望に応えて2階ビデオゲームコーナーに、あの「ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ」が復活したのだ（ちなみに新バージョン）ーしかも4人同時プレイ可能台。ゲーム自体今やなかなかお目にかかれなくなってしまっただけに、これは貴重だぞ。往年（?）の冒険者もこれで久々にパーティ再結成ってところかな?近年のアクションゲームの中でも屈指の名作だけに、去年プレイしそびれたキミもこれを機に仲間といっしょにハマってみてほしい。ゲーメストムックを読めば攻略は今からでもバッチリだ。冒険を求めし者たちよ、松戸へ参られい!

それから、以前入れ替えをお知らせしたレトロゲームコーナーなんだけど、入れ替えが少し延期になったので、今あるゲームは今のうちに遊んでおこう!

燃えよコレクター!! ガシャポン&カードダスコーナー

クレーンゲーム以外で松戸店にたくさんあるものといえば、忘れちゃならないのがガシャポン&カードダス!何せガシャポン40台にカードダス70台!「日本一のクレーンハウス」は「日本一のガシャポン&カードダスハウス」でもあるのだ。

カードダスは、現在ストⅢやFFⅦ、エヴァのものが出ているので集めている人も多いはず。プリズムカードをはじめとした特殊カードはやっぱりそう簡単には手に入らないので、全種類揃えるのも楽じゃない。

そして今、ガシャポン（一般にガチャとかガチャポンって呼び方もあるが、バンダイの登録商標はこれだ）がアツい!子供のおもちゃと思ったら大間違い。最近のは本当によくできていて、リアルな造形に彩色済みなんてのはもはや当たり前。ウルトラ怪獣やガンダム、マジンガー、エヴァなど種類もどんどん増えていて、今やその道のコレクターからも注目されるほどのアイテムなのだ。欲しいものがなぜかなかなか手に入らないところもコレクター魂をくすぐってくれる。新製品に好きなキャラクターが入っていたりした日にはもう、財布の紐がはじけ飛ぶってもの。

そして、ガシャポンをやっていて困るのが両替だけど、ここなら安心。ゲーセンの中だから両替機はすぐそこ!小銭の枚数を気にせず、でも財布の中身との相談も忘れずにお気に入りを狙っていこう。余裕があるなら全種補完だ!

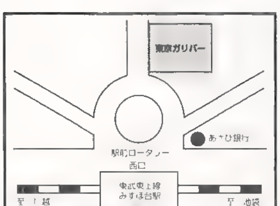
そうそう、第壱弾が衝撃的人気だった200円ガシャポン「HGエヴァンゲリオン第弐弾」は大量に入荷しているから、絶対手に入れたいキミは松戸に急行せよ!気になるラインナップは初号機（暴走状態）、零号機（ヤシマ作戦時装備）、第13使徒バルディエル、ミサト、アスカ（ワンピース版）そしてレイ（制服版）の6種類だ。



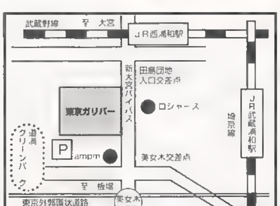
ちょっと古いものもある。掘り出しものを探せ!

プリクラもあるでよ

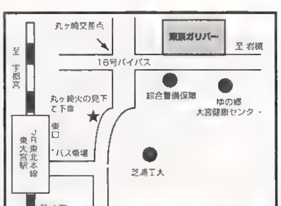
根強い、というよりまだまだ人気を加速し続けるのが「プリント倶楽部」をはじめとしたシールプリント機。合計12台設置しているってお店はめったにないんじゃないかな?人気の秘密はやっぱりオリジナルフレームで、あの「たまごっち」や「キャンディキャンディ」、「のらくろ」に「あしたのジョー」(!!)などが現在稼働中だ。連日行列が絶えないけど、話の種にキミも並んでみる?



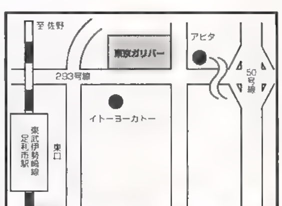
東京ガリバーみずほ台店
〒354 埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線 みずほ台駅東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



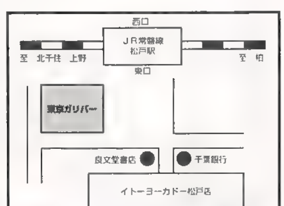
東京ガリバー戸田店
〒335 埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和駅よりバス10分 美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032



東京ガリバー東大宮店
〒330 埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（JR東北本線 東大宮駅東口よりバス5分 丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー足利店
〒326 栃木県足利市朝倉町244-2
（東武伊勢崎線 足利市駅より徒歩10分）
TEL.0284-71-9797 FAX.0284-71-9744

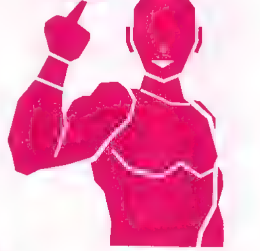


東京ガリバー松戸店
〒271 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F
（JR常磐線 松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



この号が出てるころには、おそらく最寄りの書店にもアイランドムックが入荷されておることと思います（希望）。

ちょっと普段のアイランドと趣旨（主旨？）を変えた異色の本ですが、興味のある方は一読してみてくださいね。

（本年度もよろしく!!　田渕健康）

ムック発売延期 勝利のカギは 4月26日!!

ザラッゾ危機一髪 悲しみのプロパン爆破

☆ここは、とある街。表面的には平穏を装っているが、実は闇の組織による恐怖支配がまかり通る悪夢の街である。人々は日々恐れおののき、組織の横暴にじっと耐えていた。

ある日のこと。カウボーイハットを目深に被った男が、フラリとこの街に現れた。もはや如何ともしがたいまでにニヒルな男は、臆することなく街の酒場に足を踏み入れる。

「何だァ？貴様はァ？」

その酒場には運悪く（？）組織の首領ギルとその用心棒、ネクロがいたのだった！早速、よそ者に絡む2人。

「何だァそのシケたツラは？この俺様を誰だか知ってんのかコラァ！」

だが、例の男は、飽くまでもキザに言い放った。

「フッ、知ってますよ。この街を牛耳ってる組織のボス、ギルの用心棒にして通り名はスラムダンスのネクロ、だ…。だが、それじゃあ日本では2番目だな」

「な、何ィッ！じゃ、じゃあ日本一は!?」

男は舌打ちと共に、立てた中指と人差し指を左右に振る。

「チッチッチッチッチッ」

そして、その指で帽子の鍔を突き上げ…余裕の笑みを浮かべた自らの顔を親指で指し示した！

かくして、著しくプライドを傷つけられた用心棒ネクロと、謎の男とのスーパーアーツ吸い込み大合戦が始まった。

少し離れたところから、ジリジリと近づいていく二人。間合いに入った瞬間、先に吸ったほうが勝ちである。

「貰ったアッ！」

勝ち誇ったようにネクロが叫び、スラムダンスに行こうとしたその刹那！

「YOU CAN'T ESCAPE！」

謎の男のハイパーボム（笑）が炸裂。勝敗は決した。用心棒を呆気なく失ったギルは、慌てて逃げ出したのであった。

しばらく後。性懲りもなくギルは街の人々を苦しめていた。だがそこにブォオンと響き渡るスーパーマシンの爆音！

「な、何者だ！」

気が付けば舞台は何処かの崖となっている。ギルが崖の上を見上げると、そこにはド派手なコスチュームに身を包んだマッチョな男の姿が！

「ボマっと参上、ボマっと解決、人呼んで『赤い獅子』アレクセイ・ザラァッゾ！」

決メまくるザラッゾ。

「ギル、その力を持ってしてえ、人体改造にまで手を出すとは…、許さん！」

トオッ！と雄叫び一閃、戦いの舞台に舞降りたザラッゾは、華麗なレスリングでギルを追い詰める。そして、ソニックフィストが敵を直撃！ギルはダウンした。

ザラッゾが叫ぶ。

「2月2日、退役軍人のトムと言う男を倒したのは、お前か!?」

力なくギルが答える。

「…だとしたらどうする」

その瞬間、ボマー名物『雷つかみ』が炸裂。トドメだ！

「サンセット・スプラアアッシュ！」

数時間後…駆けつけた街の人々が目にしたものは…だらしなくのびているギルと、その上におかれていた一枚のカードだった。そこには、こう書かれていた。

『この者、魁！ボマー塾（若い読者おいてけぼり）に入塾決定』

ザラッゾ…いや、アレックスは夕日に向かって叫ぶのであった…。

「トムゥ〜！」

（愛知県　総統D君Ⓐ）

：今回は完全に年齢制限付きだなあ。ぐあー。

『ザラッゾの真似は、危ないですから絶対にしないでください』



（愛知県　雷将斗君①）

☆団結の心の強さを思い知らせてやろうぜ！



春風は連コインの薫り

教師の座を手に入れ早一年。生徒との歳の差をひしひしと感じる毎日。

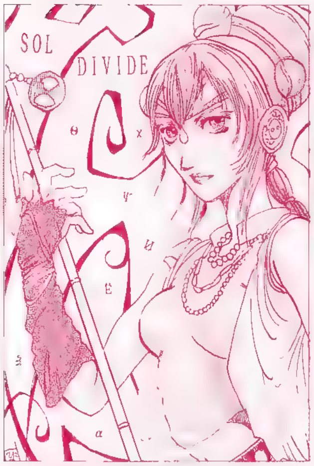
この間も、ゲームの話に興じる子供の横で耳をそばだてていたら「オバサンにはわかんねーだろーなー」みたいな目でこちらを一瞥する。

何よその目は！君らよりゲーム歴は明らかに長いんじゃや！先輩と呼びなさい先輩と！挨拶は!?声が小さいっ！PS:ストレス溜まってます。許して♥

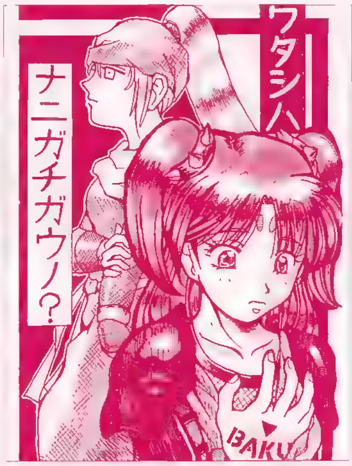
（島根県　こてこてつさん©）

☆オチャメなのかセメントなのか分からぬ先生だが…。

ここは一つナチュラルに、『ねえねえEXでザンギの大足空キャンアトミックって割とイヤよね～』とか言いながら、生徒の輪に加わってみるってのはどうでしょう？



（千葉県　散桜蘭さん4）
☆彩京初の横スクロールアクションになりそーな予感、練り込み希望だぜ。



（埼玉県　アストロガイⅡ君㊫③）
☆造られた心にも、魂は宿るのに。

ほう、インパクトダメージシステムですか。勝ったほうの体力がそのままってのはキラーインティクトみたいですな。

よっしゃ！正式名称が略しづらいから「K-I-ゲージシステム」と呼ぶことに決定！

さすれば、キラーインティクトが日本に受け入れられ、任天堂が64で日本正式発売、ということになるかもしれんぞ。

（埼玉県　ケロパス君Ⓓ）

☆キラーインティクト…一体日本で何台稼働しているのやら～。

存じてない人のために説明すると、ニンテンドーがメリケンで発売しているソレ系格闘。日本じゃ任天堂はアーケードに本格復帰しないのかな？

はぁ…やっぱりエンディングなかったのね。鉄拳3をプレイした後の感想。

3月某日、家から少し離れたゲーセンを覗いてみたら、一台だけ置いてあった鉄拳3。

そこで、初プレイ初クリアという快挙を成し遂げたのだが…ふと気が付くとエンディングがない…。クリア後の表示されたスタッフロールでは、ポン拳出してKOしまくっているポールの姿が映るのみ。

あれだけ細かいストーリーを作っておきながら、またもエンディングを作らない。「家庭用で決着つければいいや」的な発想なのだろうか。もういい加減にしてくれ。

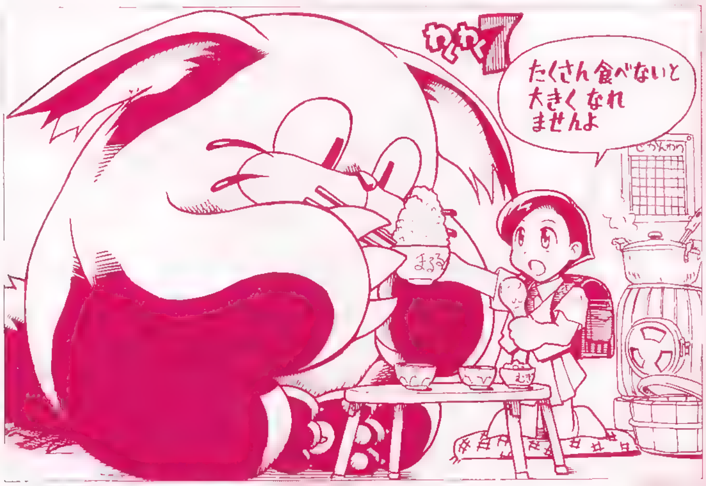
ジャックもいないことだし、次にプレイするのはいつになることやら…。Ver.Bが出るなら、エンディング希望！

（宮崎県　祝！4年進級（多分）MSS君Ⓔ）

☆やっぱり、あれだけの仕込みがあるんだから、ゲーセンで完結させときたいと思うのが人情っスよ～。

各キャラごとにEDがあればタイムアタック以外にも、「このキャラのEDも見とくか」って感じでCPU戦の継続意欲がわくと思うんだけど。

完全ムービーとまでは言わないが、その後の経過ぐらいは知りたいニョロよ。



（埼玉県　大石まさる君⑥）
☆きちんと箸を持ってるところが妙にほほえましいですな。

連打誰んだ（死）

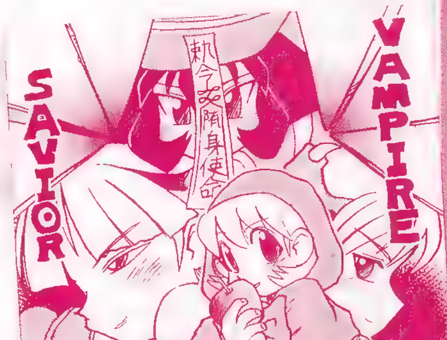
友人とゲーセンに行ったら、なぜか「デスブレイド」があったので、さっそくプレイすることにした。

「デスブレイド」とは、少し前のデータイーストのゲームで、モンスター同士がプロレ

「こんな電車でGO!は嫌だ！」

- 走っていると、人が線路に飛び込んでくる。
- カラスが石をレールに置いて去っていく。
- 駅の名前がジゴクと書いてある。
- スピードが新幹線なみの速さ。
- 全部クリアすると、本物の駅員に連れていかれる。

（岐阜県　ストゼロ3でガイルを出せ君B）



（埼玉県　あきべぇ君②）
☆とりあえずバレッタ見とこう。ダンの上いきそうな予感。

ス?を繰り広げるという内容（注…含ム人間）。

レバーを四方のいずれかに入れ、2つのボタンのいずれかをタイミングよく押すと技がかかる…が、俺らの間では、煙が出るほどレバーを回し、親のカタキのようにボタンをたたきまくるのが作法とされていた。

ゲームの内容は、当然のことだがすべて昔と同じ。友人の選んだミノタウルスが必殺技をかけたとき、友人が「マッスルノベンシャー！」と言うのも同じで、少し嬉しかった。レゲーっていいなあと思った。ついでに、中指の皮がむけたのも昔と同じ…。

（埼玉県　DOR君Ｆ）

将来「いいレゲーだ～」と悦に浸るためにも、今現在出回ってるニューゲームを、精いっぱい命尽きるほどバキバキにプレイし倒しとこうぜ！

ちなみに、テスプレイトは、1Pと2Pの連打速度が同じだと、必ず1Pが勝ってしまうという、凄いゲームである。

もはや定番 店長日記

～第一話～

バーチャロンに自信ありげな撲殺愛好家ユニーグループ会長（会員数1）の店長。

撲殺愛好家の名は伊達ではなく、相手を一度転ばせると猿のごとく回りこみまくり。

そのあまりの凄まじさと気合の入りっぷりに被害者（対戦者）&ギャラリーは、

「店長、そんなに回ったらバターになるよ」

と異口同音。

でも店長の耳に念仏。

～第2話～

ラストブロンクスのナギを愛してやまない店長。そんな店長、レバー下連打で胸が揺れるというCIAも思わず舌打ちな情報を極秘入手。

数分後、真っ赤なティッシュがメイドバイ店長。

～第3話～

店長、第二回バーチャロン大会に参加したくてしたくて仕事も手につかず

店員は参加しちゃダメという上司の説明に悲憤慷慨。

四苦八苦の末、店員スタイルではなく私服で参加すればいいのではという小学生でも気づくようなアイディアを豆電球。

こんな感じでマーヴル・スーパーヒーローズの大会も開こうかなと思う半面、バレたらどうしようと内心ビクビク、

（石川県　一日に米1t坂井君や～い君Ｇ）

その後、店長は無事大会に参加できたのかで報告待ツ。

マッハ カタルシス つっこみ三昧

☞ひそかにダッドリー風の髪型にしようと思う。

（愛知県　ダッキング君Ｈ）

↑承認。

☞2000年になったら『KOFダブルオー』とかだったら、かっこいいんじゃないですか。

それともテニス風に『KOFラブオール』（笑）

（鳥取県　とーや君①）

↑あの世界、1999年がヤマだな。

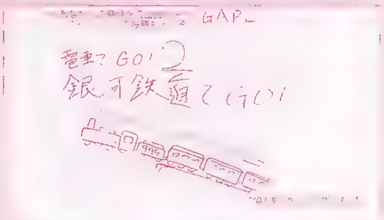
☞『がんばれザンギ君』というゲームは、

①「こいつ」にコサックダンスやスクリューを教えてやる。②疲労したらパンツを取り替えてやると嬉しがる。③常にこちらをにらんでいる。

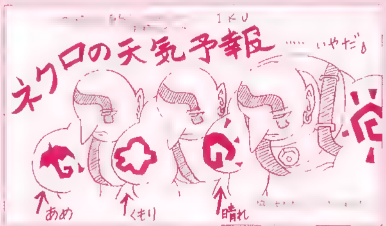
というゲームだ。

（兵庫県　香月まゆ君Ⓙ）

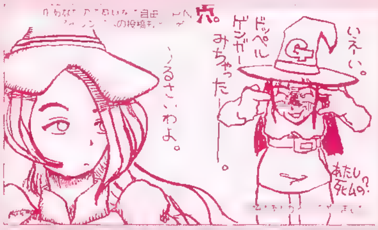
↑に一なー。



↑電車に乗ってる時間のほうが少ないという。⑫



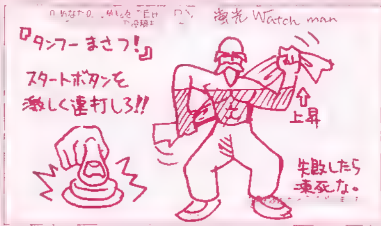
↑温度で模様が変わるぞ。⑦



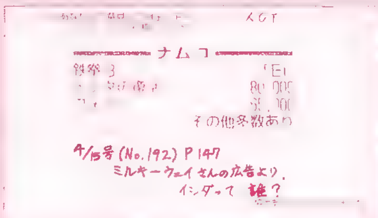
↑早かったな…俺の死も。⑬



↑ファイチングスピリッツあふるる作品。⑧



↑妙に多いルーネタ。⑭

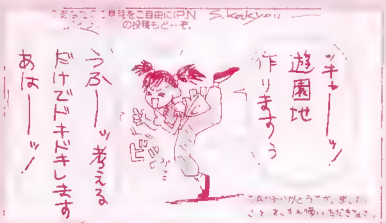


↑あの石田さんかな。⑨

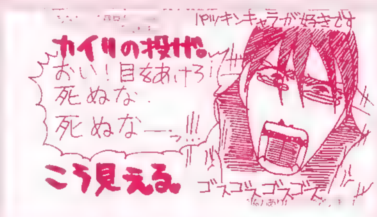


↑なるほど。⑮

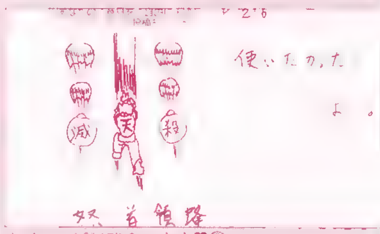

↑恐怖新聞百部分寿命が縮まる！⑩



↑リラックスし過ぎである。⑯



↑そのあとケリ。⑪



↑チョッピリ残念、カナ♥⑥

燃えよ青春!!



レバーよ光速を超えろ

☆「超反応」―それは、某少佐の「歩きソニック」「イカサマー」に並ぶCPU極悪所業の一つ。
　こちらのボタンに直結して、光の速さで無敵技そのほかがカッ飛んでくる、それが超反応。
　そこで俺は考えた。これさえ究めれば、対戦ではそれこそ無敵でなかろうか?
　そこで目をつけたのがストⅢのアレックス。奴のエアニーと踏ん付けを極めれば、最強も夢ではない!(はず)
　よオオオシいくぞ超ッ反ン応!をおラ何跳んでんだエアニー!波動拳がどうしたよ踏ん付けエエ!
　漢はレバーのみ入力などというチンケなマネはせん!媚びぬ屈せぬ顧みぬ!ここだと思えば一発キメ撃ちボタンは大!思い切りがいいぶん確率高いぜヘイ!
　ハズしたときは笑顔と気合で乗り越えろ!そして一言「帝王はひざをつかん!」我が人生に一片の悔いなァーし!
　…まぁ、相手から見れば、事故にもまぐれにも見えるかもしれない。しかし、俺はそれこそジャンプする瞬間の1モーションすら見逃さない覚悟だ!この一瞬のためなら、オレは神にも悪魔にもなれる!今度はブロッキングをも極めるぜ!(よくばり)
(山形県　山下洋君Ⓛ)
☆随分と気合入ってんなあ。CPU並みの正確さも大切だが、それ以上にファイトで大切なのは「人間の熱い心」だ!
　真の強さを掴むまで、精進してくんな兄弟。

かすりもせぬワ!(当たってる)

・先日、怒首領蜂やりました。
1面のボス、
「なんじゃあああこの弾は!!」
「しょっぱなから鬼じゃあ」
「あっああ死ぬうう」
…「はっ」
　避けている!俺ってまさかA級?いや、神か!?
　雷電ファイターズなら、かすりボーナスが一億点ぐらい入るほどにめり込んでいる弾!雪あられのような弾の嵐…OH!GREAT!
　そうそう雷電といえば、ハマっちまったんだよ。えっ、何かって?かすりだよ、か・す・り。あの快感の火花!自ら弾を求め行く恐怖…しかしやる。
　特に気に入っているのは、一面(二面)のBOSSの戦車の正面に、連続して撃ってくる弾!チチチチチ(火花)OH~YE~S!やめらんねぇ!
　スレイブ?奴はダメだ。奴を使ってかすりしようとしたらボカンさ。あばよって感じっすか。
　雷電ファイターズをやった後にほかのゲームをやると、つい弾にかすりにいっちまうのが困りものなのさ!
(奈良県　石井健太君Ⓜ)
☆かすりボーナス…狙いにいく前にクリアさせれって感じだなあ。…そいや冒頭に出てきた怒首領蜂はどーなったんだ?

クレイジーマイティ害

「ぶ」しつけで悪いが」の「ぶし」ってなんでしょうか?どういった形状で、くっつけることでどのような作用を及ぼすんでしょうか?とか。
(東京都　日渕兼好さん)
☆どーもしねえ。一人上手め。

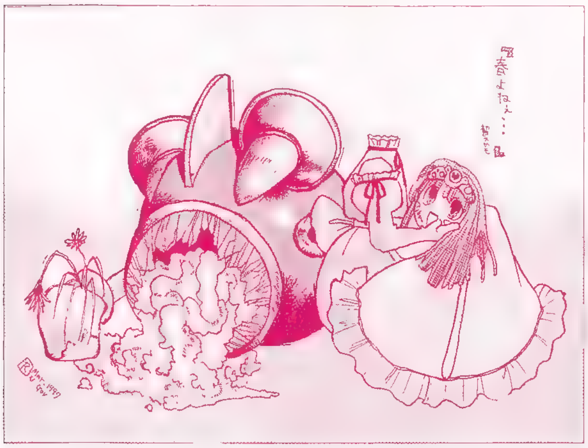
「こ」れが発表されたとき、ゲーメストならやってくれるとずっと思ってました。やっぱりでしたね。
NO.192表紙より。
『ときめきメモリアル~教えてYour Heart~』
燃えてますねぇ(笑)。
(大阪府　サイキック2とマジドロ3を期待する漢君Ⓝ)
☆たぎりまくりだぜ!

「電」車でGO!」販促用に駅員姿のレイカの立て看板を出してほしいと願う25の春。
　余談ですが、花巻の某デパートのゲームコーナーには、スッチー姿のレイカの立て看板がまだ立ってます。
(岩手県　バニッシュモンスター君Ⓞ)
☆じゃ、次は「タイム電車でGO!」…なんか、時の旅人みたいですね。

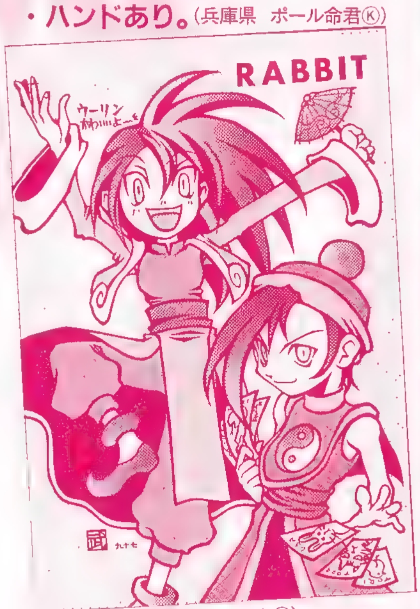
「B.」OF、やっぱりナコちゃんにエレキは似合わないよ!それにしてもせっかくメカなのだから、ところどころ金属むき出し導線むき出しだと私ウハウハなのにィ!
　俺とかちょっと壊してみたい…。だめかナ。
(京都府　まきたけさんⓅ)
☆だめだろう。

「こんなサッカーゲームは嫌だ!」

- 接触プレイがあると、それに相当する電流が流れる。
- プレイヤーの言うことを聞かない選手がいる。
- 11人同時プレイ可能!
- レッドカード出してしまったプレイヤーは、次の日ゲームをしにいっても店員に止められる。
- ユニフォームが真っ黒で、知らない間に審判もやっている。
- ハンドあり。(兵庫県　ボール命君Ⓚ)



(大阪府　R分け子さん⑱)
☆アルチメット陽気。



(福岡県　武術師さすけさん⑰)
☆今年は中国系がくる!?…最近よく使われる~系ってとっても曖昧模糊ですよね。ん?



ハートウオーミング対戦台はいかが

☆対戦格闘ゲームがゲーセンの中心となり、アイランドでもハメ論争や待ち論争が起こってからというもの、私はどうしても対戦を楽しめなくなってしまったような気がする。

そもそも対戦好きではなかった私も、練習台がなくなるにつれ対戦台でプレイすることが増え、対戦の楽しさ、勝つ喜びに触れる機会を得たのであるが、最近はどうも気になるのである。

対戦で勝つたびに、嬉しさの中でふと不安を感じてしまうのだ。

対戦相手は今の敗戦をどう受け取っただろうかと。

そもそも下手っぴゲーマーの私のこと、相手を固めてハメ殺すような腕はない。しかし、「待ち」といわれれば、思い当たるふしがないわけではない。

そして、その反動として、待ち恐怖症とも言える闘い方をしてしまうときがある。残り時間わずかで体力で優位に立っているときでも無理に攻めようとしてしまう。守りをかためるということが、どうにもできなくなってしまった。

また、対戦台では極力2P側でプレイするようになった。対戦台が2P側だということで不快感を抱かないようにという、一方的なおせっかいからである。

それで練習中も対戦待ちだと思われて、乱入者にボコボコにされてしまうのは、ちと悲しいが…。

気を使い過ぎかとも思うのだが、やはり対戦相手にも楽しんでもらいたい。その上でゲームを楽しみたいのである。

もっと対戦の腕が上がれば「読み合い」の中で相手と共感を得ることができるのかもしれない。

そうなれば、相手が今の対戦をどう思ったのかにも自信が持てるだろう。しかし、それは私にはできそうもない。

そこで、ひとつ私なりの提案をしてみたいと思う。

対戦で負けた側が特定のコマンドを入力することによって、画面に「いい対戦だった」とかいう趣旨のコメントが表示されるというアイディアはどうだろう。名付けて「ありがとうコマンド」(カッコ悪う…)である。

勝った側からのコメントでは、嫌みになる恐れがあり、否定的なコメントでは喧嘩の火種になりかねないという考えから、このような限定的なものがよいと考えたのですが…どうでしょう？

もっとも、どのような性質のものであれ、使う側、受け取る側次第ではもろ刃の剣になってしまう。メーカーサイドにすれば、あえて危険を冒してまで、紛争のきっかけとなるかもしれないメッセージを入れる必要はないのかもしれない。

しかし、通信対戦台の様子を見るにつけ「勝つことがすべて」「負けたら無言で席を立つ」という現状を打破するための努力がもっとなされてもいいのではないかと思う。

対戦は一人遊びではないのだから、対戦相手とのコミュニケーションを通じて、より良い対戦を目指すというのも一つの方法ではないだろうか。

それに、大義名分を抜きにしても、やはり気持ちのいい対戦の後は「ナイスな闘いだった。またオレと闘ってくれい」の一言ぐらい伝えたいではないか。

プレイを続行する見知らぬ対戦相手の背中に、気持ちを送るのもそれはそれでステキなんだが…。

（石川県　すぷらったー食品君Ⓡ）

☆せっかく、同じ時間、同じゲームを共有して楽しんでいるんだから、あと一歩進んだコミュニケーションがほしいですねえ。負けても無言で席を立つのは何か消化不良な感じですし。

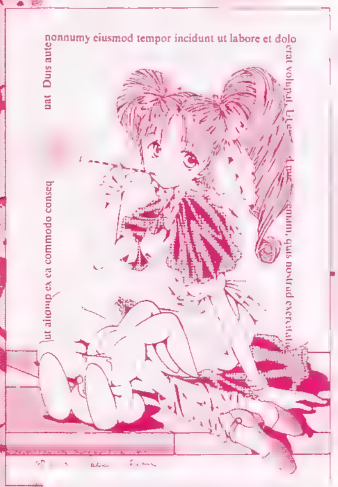
ここで取り上げられている対戦後のメッセージというのは、使い方さえ誤らなければワリと有効なコミュニケーション手段になると思うのですが。「さっきの連続技教えてください」とか「もう一戦いいですか？」とかねー。

相手をいたずらにアオるのではなく、通信ならではの新しいコミュニケーションが芽生えると思うのですが。

「ゲーセンに置いてほしくない様な自動販売機」

- 季節を問わずホットしかない。
- 500mℓ入る紙コップで、表面張力が起こるほど注がれる。
- さらに沸騰寸前の熱さ。
- ついたあだなが「ALLornothing」
- 冷やして飲もうとする奴は「チキン」の称号が与えられる。
- 実はプライズマシン。

（東京都　秋野正和暗殺部隊ＵＳＡ君Ⓠ）



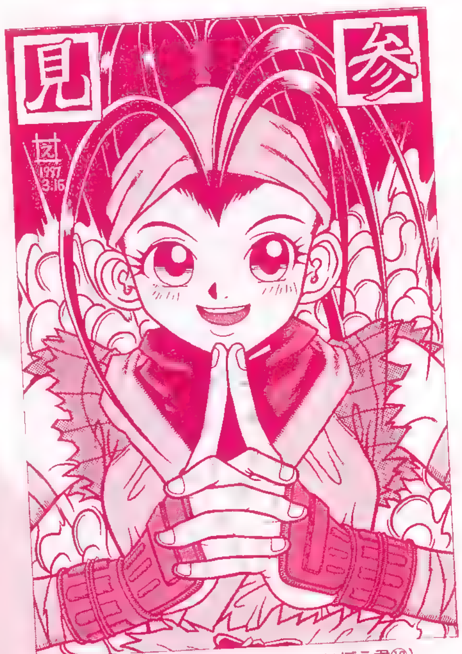
↑（大阪府　竹井床よりP氏へさん⑳）
夢としゃぼん玉って、何か似てる。



↑（大阪府　AKD君㉒）
わく通は終了したけど、アイランドでは引き続きわくわくハガキを待ってるぞ。



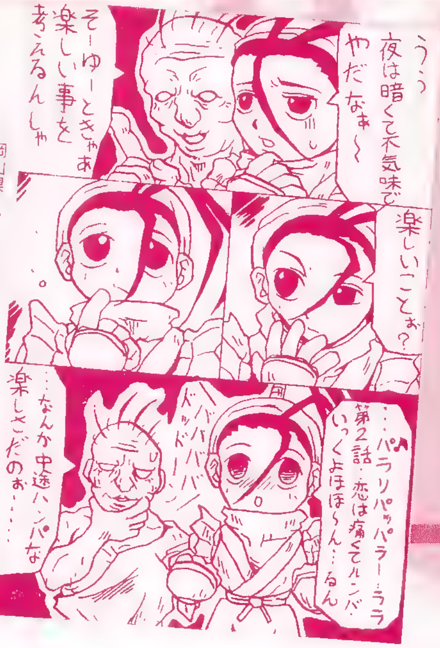
↑（埼玉県　元祖猫フェチさん㉑）
☆ジョイポリといいトプスケといい…なぜにそこまでスケボーにこだわるかセガよ！



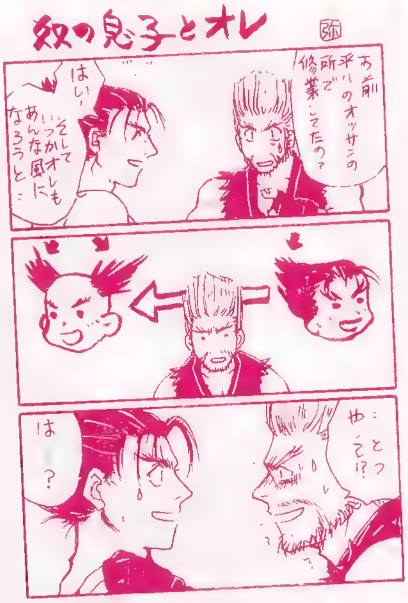
↑（滋賀県　ええにょいぼう君⑲）
☆課外授業は手に汗握る！

今回は3とⅢで攻めるぜ 3の線超芸魂

（タイトルイラスト募集中）



（岡山県　SO君23）



（香川県　佐伯弥四郎さん24）

母方の血で濃さが薄まったのかなあ。



（福岡県　ハイパーT君25）

しまった！



（石川県　粉ふきノモさん26）

議論大一結構。



（千葉県　S．N．O．君27）

リプレイ時は鶴でキメだ！

秋の祭典

シリーズ。嫌だあああ！

「こんなガンシューゲームは嫌だ！」

・主人公は4歳の女の子。
・しかも目的は「ママのおつかいを成功する」。
・実写画面で敵を撃つと、脳や内臓が飛び散る。
・プレイヤーの銃は火縄銃で、一発撃つごとにリロード。
・銃の引き金が肉球。
・敵の銃はマシンガン。
・筐体の前には「まだ人生に未練がある方はご遠慮願います」と立て札がある。
・ゲームを始める前に、防弾チョッキを着用しなくてはならない。
・しかも所々に穴や血がついている。
・出てくる敵の顔が全員八神庵。
・ラスボスがとき　モの女の子で、撃つことができない。
・エンディングは、射殺した敵たちの心の叫びや無念がえんえんと語られる。

（千葉県　大谷吉継君S）

→浜の真砂は尽きるとも、世に嫌ゲーのネタはつきまじ。ってこのコーナーどんどんディープになってるよーなのは気のせいですか。

「こんなホーミング弾はいやだ」

・ホーミングアイテムからして、取りたくなくても凄いスピードで自機を追尾する。
・弾を撃つとハアハア言いながら敵を追い回す。
・しばらく敵が出ないと震えがくる。
・まず弱そうな奴から血祭りに上げる。
・柔らかい敵はむさぼり食う。
・堅い敵には溶解液を吐いて溶かす。
・パイロットが脱出しても、それをも襲い、その首を持ってくる。
・ボムは大量のホーミング弾を発射する。ただし、放っておくと共食いを始める。



↑（大阪府　ゲレゲレ君㉛）
そりゃねえっス'97。



↑（京都府　村田真吾君㉚）
かまって25%。



→（茨城県　アルバトロス君㉘）
走れリムジン!できるだけ遠くへ!



→（埼玉県　燃焼さん㉙）
☆ニュージェネレーション…分かりあえない存在だ。

お知らせであります

突然ですが、来号からアイランドの体制が変わります～■以前、お知らせしていたアイランドアシスタントライター、略してA.A.W.(何だそりゃ)の2人が、新しくゲーメストアイランドの担当となります!

で、現担当の田渕健康はもちろんお払い箱♥みなさま長い間投稿ありがとうございまし…ってオイ!まだ残留してるってば。あっ、なんスかその「チッ」という舌打ちは!非道いや!うわあーん(略)。

話を戻しまして…。今後、ゲーメストの15日発売号は、新人コンビ、福田君とM-Oさんがアイランドを担当することに。30日発売号は、私、渕健が担当を続投することになりました。引き続き頑張りまっす。新担当ともどもよろしくね。

で、来号は30日発売号ですが、特例として新人コンビのお披露目を行いますのでご了解のほどを。

まあ、担当が3人いたって100人いたって、結局一番大切なのは読者のみんなの投稿作品!今後、読者様方には変わらぬ情熱を持ってして、これからもお便りをどんどんお寄せ戴きたい次第。

ゲーマーのためのコミュニケーションスペース、ゲーメストアイランドを今後ともよろしく!

じゃ、新人さん方を紹介～。

●ゲーメスト読者の皆様こんにちは、福田柵一郎です。義眼キャラのイラスト&文章で満ち溢れた「義眼デス」なるコーナーを作るのが当面の叶わぬ夢。普通のイラストでも「ギガン」と書いていただければその絵はギガン=即掲載かもってもんですわ!

とにかくMr.田渕氏&仮面女子高生M-O様と共に"エレガントなアイランド"を目指して頑張るので、どうかひとつよろしくお願いします。

便所でGO!っつーのはどうですか?見たこともないような操作パネル(厠そのまま)、腹痛確認・ベルト解除、加速、惰行、減速、停止でGO!排便手は君だ～。ヨロシク。

（福田柵一郎）

●1月に編集部に入らせてもらったM-Oです!!見た目は若いけど実は2ピー歳なんですヨ!!お得お得!!ところで、最近の私のお気に入りのゲームはD&D2とストⅢ。自分も好きだ!って人はお手紙くださいねん♡女の子のお手紙も大歓迎ョ♡あ!田渕さん!!仕事やってますよ!へへへ(←後ろで盛り上がってるストⅢが超気になってる)。あとでストⅢの対戦でもどうスか!?仕事?もう終わるっス!!ていうか今とこあんまりないかも…あ、行っちゃった。そんなわけで、みなさんいっぱい投稿して、私の仕事増やしてください。いやホントに。よろしくお願いします♡

（M-O）

- ほかの武器にチェンジするアイテムが出ると、直ちに破壊する。
- すべての敵を倒しクリアすると、次は自機に襲いかかってくる。
- ゲームオーバーになっても、自分だけ獲物を捜し回っている。
- ネーム入れになってもまだいて、文字を入力すると、それに反応して攻撃してくる。
- タイトルデモ画面に戻ってもまだいる。
- 電源を切って次の日来てもまだいる。
- そのくせ命中率が悪くめったに当たらない。

（岐阜県　葉鳥珪君⑰）
→変なクリーチャー飼ってんじゃないかしらん。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

▼買います

●ファイナルファンタジーⅦの限定版サウンドトラックを買います。希望価格明記のうえ連絡ください。（〒070北海道旭川市忠和3-7-1-6-404　太田竜二）

（〒300-03茨城県稲敷郡阿見町廻戸303-8　高倉雅人）

（〒564大阪府吹田市丸山町8-6　窪和哉）

（〒700岡山県岡山市浜野4-7-8　穴田弘司）

（〒755-01山口県宇部市西岐波区岡ノ江　佐々田義洋）

●「19」シリーズのグッズ（ポスター、メダル、本など）を買います。美品希望。希望価格、保存状態明記のうえ連絡ください。③（〒773徳島県小松島市南小松島町10-8　原恭弘）

●ナムコNG全巻を高価で買います（バラ可）。まずはW八ガキで連絡ください。③（〒334埼玉県川口市安行原930-32グリーンタウン1-503　柏木龍雄）

●ダライアス写真集、ピンボールグラフィティ、ザ・ヒストリー・オブ・ビデオゲームズ、ギャラクシーフォースの歴史ビデCD、TVゲームの歴史ビデオまたはLD（タイトー編、ナムコ編、カプコン編）、その他オールドゲームのビデオを買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒245神奈川県横浜市戸塚区秋葉町206-21サニービル203　斎藤方志）

▼売ります

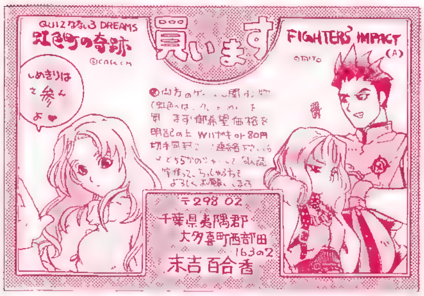
●ゲーメストバックナンバーNo.53～186（増刊除く）、VF2ジャッキー革ジャン（サイズM）、ナムコミュージアムVOL2限定BOX（美品）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②（〒965福島県会津若松市昭和町1-19　河内恒）

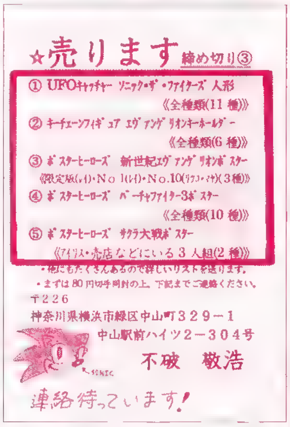
●アーケード、PS、SSなどに関するポスター、POPなどたくさんありますので売ります。希望価格で高価優先です。リストを送りますのでまず80円切手同封のうえ連絡ください。③（〒504岐阜県各務原市小佐野町2-72　永縄正人）

●ときメモグッズキーホルダー（全12種類）、BOXティッシュ（全12種類）、マグカップ（全6種類）、ピンズ、フリーカップ、Tシャツ、詩織うちわ（東京ゲームショウで配られていたもの）などを売ります。まずはリストを送りますので80円切手同封で連絡ください。③（〒040北海道函館市白鳥町14-8　村屋賢一）

●ネオジオ本体＋コントローラー＋餓狼SP＋龍虎2＋KOF'94、'95、＋侍魂＋真侍魂＋斬紅郎を売ります。PS本体との交換でも可。もしくは希望価格明記のうえW葉書か返信用封筒同封の封書で連絡ください。③（〒270千葉県松戸市新松戸3-54中台第二ビル202　金森亮）

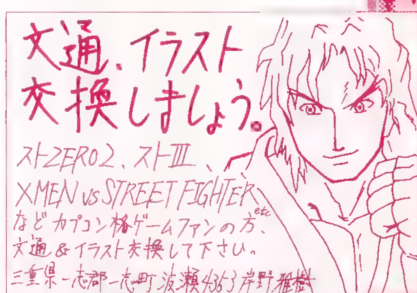
●ネオジオCDフロントローディングタイプ一式、ラリーチェイス、真侍魂、トップハンター、KOF'94、'95、'96を2万円以上で売ります。②（〒232神奈川県横浜市南区大岡5-23-6　西山桂太郎）















お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区神田神保町1-26　新声社　ゲーメストアイランド係

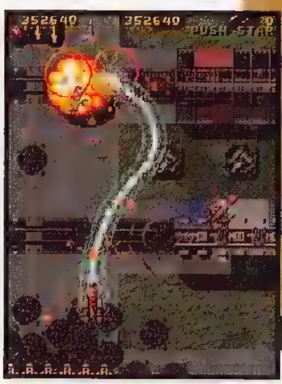
PlayStation™

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

雷電は進化し続ける！

そしていま超絶ワールドへ…









※画面は開発中のものです。

■面構成とゲーム内容の異なる「練習」「初級」「上級」の3コースを自由に選択可能!

■「練習」「初級」「上級」の各コースに、腕前判定機能を装備!

■3つのコース全体に数多くの謎とボーナス・フィーチャーを埋め込み、全レベルクリア後も長期間楽しめます。

絶賛発売中！

プレイステーション専用ソフト（1～2人用）

価格5,800円（税別）

有限会社セイブ開発

〒101 東京都千代田区三崎町 2-20-1 TEL.03(3238)9169／FAX.03(3238)9187

©SEIBU KAIHATSU, INC.

発売：株式会社 日本システム

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町1-2-3 ボヌールビル2F TEL.0422(21)3210／FAX.0422(21)3483

君たちに最新情報を公開しよう！突如発生した渕健の大失態！次回

『発売日は４月26日に延期です』にてファイナルフュージョン承認。

電車を愛する君に捧ぐ…

電車でGO!™

～運行表～

プロもタイコ判!

《上級》
東海道本線
京都駅～高槻駅



今回から上級コース攻略がスタート。
この電車、関西方面では割とメジャーだよね。

担当：スー

マニアな君も、ギャラリーの君も、飲み会帰りの君も、ゲーメストを読んでハマったお父さんも、もうクリアしましたか? そろそろ出回りもよくなり、街で目にする機会も多くなってきたと思われるのですが、恥ずかしがらずにどんどんプレイしてくださいね。

京都から

さて、この東海道本線の快速だが、京都から3つ目の長岡京駅までは各駅停車で、そこからはいくつかの通過駅が存在するのが大きな特徴。

この東海道本線は、山陰本線や山手線と違い、駅の区間距離がかなり長い。そのため電車の速度が上がり、東海道線のブレーキ性能の良さも手伝って、制動にかなりの戸惑いを覚えると思う。

しかし、心配ご無用。基本的には、速度が上がれば制動距離が伸びるという法則にしたがっていけばOK。とにかく早め早めの行動が肝心だ。

それでは、出発進行!

京都を出発すると、いきなり速度制限時速35kmの注意が表示される。この時点ではまだ時速は20kmほどなので、マスコンをそのままにする。時速35kmまで速度を上げたら、マスコンをレベル2以下に維持して、時速30kmを切るようであれば、3以上にして調節してやろう。

停車位置残り1100mになると速度制限解除の表示が



速度制限を無視し続け、時速35kmを超えているとこうなる。



出発してすぐに速度制限が入る。



ここで解除。マスコン全開!

京都

京都市下京区
明治10年開業



●出発時刻　11：59：53

大規模な駅でありながら、新幹線や私鉄近鉄線を除いて、駅の線路やホームが「地平」に位置しているのが大きな特徴。大都市の駅にほとんどが高架に位置しているので、京都駅のホームは、どこかしら昔ながらの雰囲気を醸し出している。

西大路

京都市南区
昭和13年開業



●到着時刻　12：01：43
●駅までの距離（京都から）　1368m
●進入制限速度　75（km／h）

京都の市内交通の南西の要衝となっている駅。下り線のホームの一部が新幹線の高架下に存在する（ゲーム画面で左上に見える高架線がそれ）。真言密教の殿堂で、日本最大の五重塔があることで有名な東寺が圧巻。

出るので、マスコンを全開に。

ちなみにこの地点で時速35kmをオーバーしていると、20秒の減点を取られる。くれぐれも慎重にいこう。

そのまま運転を続けていると、ちょうど停車位置残り550mのところで、時速約95kmになっていると思う。ここからブレーキをレベル5に入れてそのまま走行。

次に、西大路駅停車。速度



この地点でブレーキをレベル5に入れて、



この表示が出たら、ブレーキをレベル8まで上げる。

制限時速75kmの表示が出たと同時に、ブレーキをレベル8まで一気に上げる。

時速75km以下になったら一度ブレーキを戻し、すぐにブレーキをレベル5以下に入れて徐々に減速、停車位置残り120mになったら、再びブレーキをレベル8に入れて、時速20〜30kmをキープ。

そして、残り20mになったら徐々にブレーキのレベルを上げていき、残り4mになったところで、レベル8で停車。

もし停まりそうでなければ、ブレーキを非常レベルまで上げてやろう。

非常レベルは、時速20km以下で作動させたならば、急制動の減点が取られないので覚えておこう。「これはちょっと止まれそうもないな」と思ったときでも、時速20kmを切っていたら、すぐさまブレーキを非常レベルに入れてやろう。そうすれば、思ったよりも短いオーバーランで済む場合が多いはずだ。

西大路〜向日町

西大路を出発して、停車位置残り1350mのところに1つチェックポイントがある。前の西大路停車時に、あまりダイヤの誤差がなければ、ここは青信号が出てなんなく通過できるのだが、もし大幅にダイヤが乱れていたら、ここで注意信号が表示される。時速45kmまで減速しなければならないので、西大路での停車は慎重に。

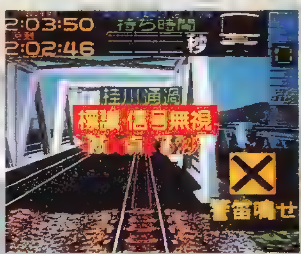
次に、停車位置残り1160mの地点で、桂川通過の表示と共に警笛鳴らせのメッセージが表示されるので、ここではすみやかにペダルを踏み、鉄橋を渡ろう。

なにも問題なく進めば、時速は約100kmを超えていると思う。この速度を止めるためには、制動距離を多少多めに取らないといけないので、ブレーキを入れる目安は、停車位置約600m手前。上部にかかる陸橋が目印だ。

ここからブレーキレベルを5に入れたら、後は西大路のときと同様に止めてやろう。



きっちり警笛を鳴らそう。



踏まないと減点される。



この地点からブレーキを入れる。

向日町

向日市寺戸町
明治9年開業



●到着時刻　12：03：50
●駅までの距離（西大路から）　1499m
●進入制限速度　75（km／h）

桂川を渡って数分のところに位置する向日町駅。この西山一帯周辺は湧き水の豊富なところで、名水の産地として有名。キリン京都ビアパークやサントリー桂ビール工場・山崎蒸留所など、アルコール好きの人にはたまらない施設がたくさんある。

向日町〜長岡京

この区間は、はっきりいってなにもない。ただひたすら



長岡京

長岡京市神足
平成7年開業



●到着時刻　12：06：00
●駅までの距離（向日町から）　1608m
●進入制限速度　75（km／h）

以前は「神足」という駅名であったが、市民から駅名改称の要望が多く、いにしえの都「長岡京」にちなんで、この駅名となった。

菅原道真ゆかりの神社として有名な長岡天満宮は、この季節になるとキリシマツツジの花が咲き乱れ、これ目当ての参拝客が多く訪れる。

走るだけだ。

でも、注意しなければならないのが、時々表示される青信号だ。この時点でダイヤが大幅に乱れていたら要注意。黄の注意信号が表示され、減速を余儀なくされる。

黄ならまだしも、もっとダイヤが乱れているときは赤信号が表示され、一時停車しなければならない。

一度でも減速や停車をしてしまうと、次駅での停車はかなり困難なものとなるので、注意信号が出ないよう、ダイ



ぐはっ!!赤信号が出てしまった。一度電車を止めないといけない。



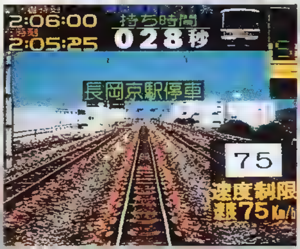
知るか〜!!って無視して走ったら、こうなりました。痛え。



ヤには細心の注意を払わねばならない。

基本は残り600m。覚えた？

停車に関しては向日町と同様。落ちついてパターンに入れば、なんの問題もない。



表示が出たら、ブレーキをレベル8へ。

長岡京〜高槻

今回の攻略の終着駅・高槻。ここの道のりは通過駅があるせいか、一風変わった感も受けるが、変わっているのは速度だけ。落ちついていこう。

ここからは、持ち時間の関係&ランダムで雨が降るかもしれない。こうなると、制動距離がさらに伸びる。これに対しては、通常の天気を1とすると、雨は1.2程度の気持ちで制動すると、ちょうど止まれる感じだ。

まず、走っていると、停車位置残り2250mのあたりで踏切が見える。ここの少し手前で警笛を鳴らすと、プラス2秒のボーナス。そろそろ持ち時間も減ってきていると思うので、しっかり取ろう。

次に停車位置残り1800mの地点で、山崎駅通過のメッセージが表示される。

山崎駅を通過する少し手前の踏切でも、警笛を鳴らしてやるとプラス2秒のボーナスが入る。通過後に見える踏切ではボーナスは入らない。間違えないようにしよう。

さて、制動に入るわけだが、もし注意信号が一つも表示されずマスコン全開で走ってきたなら、時速は最高の120kmを指しているだろう。

この場合は、かなりの制動距離を取らないといけないので、ここは約1000mを目安にブレーキをレベル5に入れる。

そのまま制動していくと、時速約100kmで高槻駅停車のメッセージが表示される。ここでブレーキをレベル8に入れる。

「えっ？少し早くない？」と思う方もいるだろうが、決して早くはない。なぜなら**高槻駅の場内制限速度は時速40km**。そのため、かなり早めの行動が重要となる。雨が降っているなら、前述したようになおさらだ。

時速40kmでホームに入ったらそのまま進行し、残り40mになったところでブレーキを調節し停車する。雨が降っていたら、普段よりも滑るということを覚えておこう。

初級から入った人（関西圏の人は特に多いと思いますが）には、ものすごく違和感が感じられると思うのだが、とにかく〝慣れ〟が重要。

東海道本線の停車するポイントとしては、通常区間は残り約600mのところで、1つでも駅を通過する区間では、残り約1000mのところでブレーキを入れるのがよいだろう。これさえ覚えておけば、おのずとクリアが見えてくるぞー！



この位置で警笛を鳴らす。



おっ!?阪急電車だ。地元の電車が走ってるのを見るとウレシイ。



山崎駅直前の踏切でもボーナスが入る。



駅進入速度時速40km。かなり早めに制動しないとキツイぞ。

高槻

高槻市白梅町
明治9年開業



●到着時刻　12：08：52
●駅までの距離（長岡京から）　2559m
●進入制限速度　40（km／h）

この高槻駅あたりから大阪駅まで、東海道本線の線路に沿って、阪急電鉄が併走している。駅の北側・名神高速道路を越えたところには、多くの学校・施設が丘なりにそびえ立っている。

渋谷



東京都渋谷区
明治18年開業

●発車時刻　13：59：53

若者の中心街。西口広場のハチ公銅像前と、スクランブル交差点は常に人が絶えることはなく、昼も夜もにぎやかな街である。

平成8年より埼京線が乗り入れ、ますます便利になった渋谷駅。スタート時にも、この風景が見事に再現されている。

お待たせしました!

(上級) 山手線

渋谷駅～五反田駅



過密なダイヤが攻略のネックとなる山手線。時刻と車速を意識した操作を心がけよう。

担当：GYU

関東在住のプレイヤーにはなじみの深い「山手線」。今回は渋谷駅～五反田駅の3区間を徹底攻略していこう。

環状線ならではの過密ダイヤに注意せよ!

東京をぐるりと一周する山手線。ラッシュ時には2～3分に1本という超過密なダイヤと、想像を絶する乗車率を誇る路線でもある。

さてこの山手線、ゲーム中においてもそのダイヤには十分な注意を払う必要がある。たとえばほんの数秒、ダイヤに先行した状態で駅に到着したとしよう。すると次の区間で速度制限を示す信号が出現し、次駅到着をより困難なものにしてしまう。

安定した走行をめざすなら、やはりダイヤどおりの運行を心がけたいところ。それが難しいなら、先行するよりも遅らせたほうが吉といえる。

渋谷～恵比寿

ではさっそく、ファーストステージである渋谷～恵比寿間を攻略していこう。ここで山手線攻略の基礎をほとんど解説してしまうので、じっくり読んでほしい。

まずスタート時に注意すべきこととしては、ドア開閉ランプの点灯確認が挙げられる。

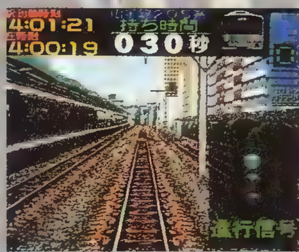


ありがちなミス。絶対に避けよう。

これは各路線に共通したことだが、ランプ点灯前にマスコンを手前に引いてしまうと、ペナルティとして10秒も減点されてしまう。ただでさえ貴重な持ち時間、無駄な消費は禁物だ。

さてドア開閉ランプの点灯を確認したら、マスコンを一気に手前に引いて力行に入る。マスコンを最大の状態まで引いてガンガン加速していこう。

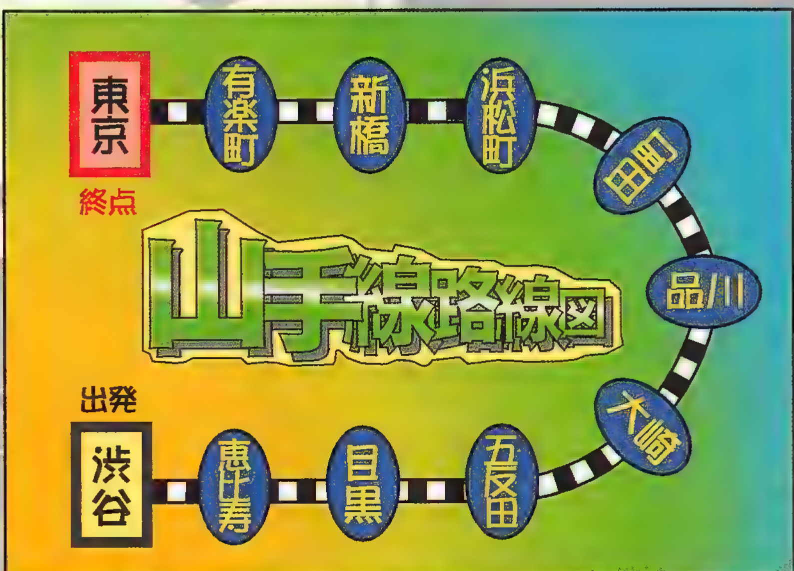
そして車速が75～80㎞に達したら、マスコンを解除して惰行に移る。この時速75～80㎞という車速がポイント。このぐらいの速度がダイヤ通りの運行を行うのに適しているからだ。あとはしばらく惰行していこう。「恵比寿駅停車」という表示が出現したら、ブレーキレバーを8に入れて、車両を時速60㎞まで減速させよう。これは恵比寿駅の駅進入速度制限が時速75㎞であることを踏まえてのこと。減速した後はブレーキレバーを解除することを忘れずに…。



渋谷駅発車後、時速75～80㎞ぐらいまで力行していく。



ここらへんで時速60㎞ぐらいにまで減速しよう。



恵比寿



東京都渋谷区
明治39年開業

●到着時刻　12：08：52
●駅までの距離　1014m
●進入速度制限　75（㎞/h）

「恵比寿」といっても、別に七福神の恵比寿と直接の関係はなく、実はエビスビール会社の製品を出荷する専用駅として作られたのだ。よって駅名も、企業からその名称が発祥した駅なのである。

平成6年に恵比寿ガーデンプレイスがオープン。ゲーム画面にも登場している。

目黒

東京都品川区 明治18年開業



●到着時刻　14：03：22
●駅までの距離　1339m
●進入速度制限　75（km/h）

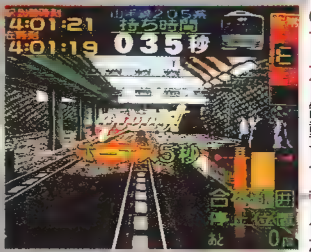
目黒不動尊、大圓寺、大鳥神社など、歴史的建造物が非常に多い街として知られている。

天保6年（1835年）から大鳥神社にて始まった酉の市は「家の中に宝を掃き込む」熊手が縁起物として信仰を集めるようになった、都内で最も古い祭りとして有名。

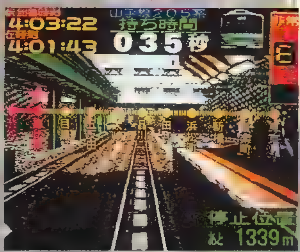
停車線180m～170m前で、ブレーキレバーをまた8に入力し、今度は時速40～35kmまで減速する。そして停車線80m～60m手前でさらに時速20kmぐらいまで減速しよう。このとき、残り20～30mぐらいに位置していることが理想だ。

あとは少しずつ減速して、0m停車を目指そう。0m停車&次駅到着予定時刻±2秒以内ならば「GREAT」の表示で、5秒ゲットだ。

ちなみにこの方法は担当流のやり方。制動テクニックが上達したなら、自分なりの方法を探してみるのもいいだろう。



ダイヤと停止位置を守ることができれば5秒ゲットだ。



「GREAT」の証としてマークが点灯するぞ。

恵比寿～目黒

恵比寿駅停車後、ドア開閉ランプが点灯したならば、マスコンを引いて発車・力行に入る。

しばらく力行していくと上り勾配にさしかかるのだが、ここで注意すべきことがひとつある。恵比寿駅停車時に到着予定時刻より3秒以上先行していた場合、坂を上りきったところで速度制限を示す信号が出現するのだ。制限速度は時速45km。信号が出現した場合はそれに従い、出現しなかった場合もしくは速度制限解除後に車速が時速80kmに達したら、惰行に入ろう。

さて坂を上りきった後、右手に工事作業員が現れる。ここで警笛を鳴らせば隠しボーナスとして、2秒ゲットできる。ぜひとも見逃さないでほしい。



恵比寿駅停車時刻が早いと速度制限信号が表示される。



無視すると20秒減点。こいつは痛い！

坂を下り、しばらくすると左カーブにさしかかる。この後すぐに目黒駅構内に進入することになるので、あらかじめ減速できるように準備しておくこと。ちなみに山手線の駅進入制限速度はすべて時速75kmだ。目黒駅構内は勾配なしなので、恵比寿駅と同様の方法で0m停車を狙ってみよう。



工事の作業員がいるところで警笛を鳴らせば2秒ゲット！

目黒～五反田

この区間は区間距離が短いこと以外、特に注意すべきポイントはないように思える。ただしこれはあくまで区間自体を指した場合のこと。この区間には思わぬ障害が待ち受けていることがあるのだ。

その障害とは「雨」。上級コースは、3区間目からある条件下で雨が降り出すことがあるのだ。

雨が降り出すと、ブレーキ性能が感覚として1～2割程度低下するといった現象が起きる。雨が降らなかった場合は通常どおりの操作で運行すればいいが、雨が降ったならば早めの制動を意識して運行していこう。通常、時速60kmで、停止線180m手前でブレーキ8とするならば、雨の場合は停止線200m手前でブレーキ8といった感じでいいだろう。

雨天時の制動感覚を掴むことは上級路線をマスターするための必須条件といえる。要練習といったところだ。



目黒駅は勾配なし。落ちついて止まろう。



3区間目で15秒以上残っているとランダムで雨が降る。

五反田

東京都品川区 明治44年開業



●到着時刻　14：03：22
●駅までの距離　864m
●進入速度制限　75（km/h）

かつてこの五反田一帯は、目の前まで海が迫っていたという。どことなく傾斜が多いのも、その名残からだろうか。

五反田も目黒駅同様、歴史的建造物が非常に多い。小説家・長谷川伸の『瞼の母』の舞台となった宝塔寺、福沢諭吉永眠の碑がある常光寺など、散策してみたい場所は多い。

今日の降水確率は…？



上級路線をプレイしていると「雨」が降り出すことがあります。この雨は単なる演出ではなく、実際に車両のブレーキ性能を低下させる要因となるのであなどれません。ではここで今日の降水確率を占うことにしましょう。

まず雨の発生ルーチンの条件としては、3区間めスタート時に手持ちタイムが15秒以上残っていることが挙げられます。そしてこの条件が満たされると、ランダムで雨が降り出すというものになっているわけです。もちろんランダムというからにはまったく降らない場合もありますし、連続して降るといったこともあるので注意しましょう。それでは…。

完走目指してひた走れ！

鉄道運転教本 中級者編

(株)新声社 ゲーメスト編集部編

操作をマスターしたなら ゲームシステムを覚えよう！

Text by GYU

本誌No.192で掲載した「鉄道運転教本　初級者編」。この中では『電車でGO！』の操作方法について紹介しましたが、今回は中級者編ということで、このゲームの得点システムを解説していきましょう。楽しみ方は人それぞれですが、完走を目指すなら覚えて損をしない項目です。名運転士になるための訓練と思ってじっくり読んでください。

①ダイヤ遅れ

減点秒数　1秒超過につき1秒（リアルタイム減算）

ダイヤを守ることも運転士の責務のひとつ。ゲーム中では停止線への到着が1秒遅れるごとに、リアルタイムで1秒ずつ減算されていく。単位は小さいが、遅れれば遅れるほど減点数も増えていくので注意したいところだ。



できるだけ駅構内にはダイヤに余裕を持って入れば、遅れをとらずにすむぞ！

②駅進入速度超過

減点秒数　1km/h超過につき1秒

設定された駅構内進入速度を超過しても減点の対象になる。規定速度1km/hオーバーで1秒減点、10km/hなら10秒減点となる。また進入速度は駅ごとに異なるので注意すること。



各駅の駅構内進入速度を把握しておくことにより、未然に防ぐことができるぞ。

③オーバーラン

減点秒数　停車線より1m超過につき2秒

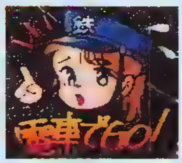
[illegible]



[illegible]

減点対象項目

ひっかからないようにね！





①ダイヤ遅れ
②駅進入速度超過
③オーバーラン
④発車＆警笛信号無視
　警笛過多
⑤駅構内再加速
　ドアランプ点灯前発車
⑥非常制動（急制動）
⑦信号無視（速度制限無視）

※下の項目ほど、減点秒数が高くなります

⑤ 駅構内再加速 ドアランプ点灯前発車

減点秒数　10秒(ドアランプ点灯前発車は上級のみ減点)



[illegible]

④ 発車＆警笛信号無視 [illegible]

減点秒数　5秒



[illegible]

⑦ 信号無視(速度制限無視)

減点秒数　(初級)10秒、(上級)20秒

先行車両との距離が詰まると、速度制限を指示する信号が表示されることがある。この指示を無視した場合は初級で10秒、上級で20秒減点と厳しく処置される。指示が出される状況と場所を事前に予測して、それに対処することが重要といえる。



[illegible]

⑥ 非常制動(急制動)

減点秒数　(初級)10秒、(上級)15秒



[illegible]

BONUS

残り秒数を増やすチャンスとしては以下のものが挙げられる。

●停止位置に誤差がない場合　3～7＋α

停止位置±0mで停車すると「GOOD」として、初級は5秒、上級は3秒が加算され、さらにダイヤ誤差±2秒の場合は「GREAT」の表示とともに、初級は7秒、上級は5秒が加算される。また連続で「GREAT」を取得すると、1秒ずつボーナス得点が増えていく（ただし1回でも途絶えるとリセットされる）。

●隠し警笛　2秒

大きな橋や工事作業員が立っているところ、一部の踏切やトンネルの手前に設定されている隠しボーナスポイントで、警笛を鳴らすと2秒加算される。

●ボーナスゲーム　0～10秒

上級コースをノーコンティニューで進んでいくと、電気機関車を操作して貨物列車と連結させるボーナスゲームが発生する。連結の衝撃が小さければ小さいほど高得点。最高で10秒加算される。

☆アクシデント

減点秒数　(失敗)20秒、(成功)＋5秒

山陰本線・京浜東北線・東海道線において、トラックが踏切に立ち往生するといったアクシデントが発生することがある。このアクシデントを回避できなかった場合は10秒減点となるが、回避できた場合はボーナスとして5秒加算される。



出現する条件は、ダイヤより極端に先行して走行している場合だ。ダイヤは守ろう！

CON コナミ SPO

PS コナミ 97年6月発売 価格未定

温故知新とはよくいったもので…

沙羅曼蛇デラックスパックプラス

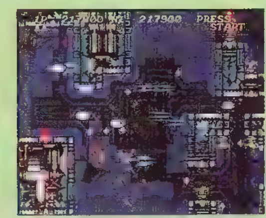
やっと出たぜ『沙羅曼蛇』!
この頃のコナミはよかったなぁ〜。いや、マジで。

デラックスパック第二弾!

『グラディウス デラックスパック』が発売されたのは去年のこと。そしてそれから1年以上たった今、満を待して『沙羅曼蛇デラックスパックプラス』が登場する。しかも〝プラス〟でだ。そのプラスとは『ライフフォース』のこと。そう、海外版『沙羅曼蛇』も収録されているのだ。1つのCDに3タイトルも入っている。これはかなりすごい。

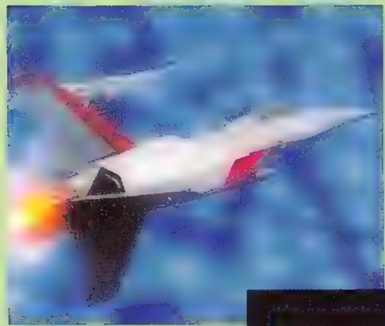
昔のコナミの気骨を知れ!

昔のコナミ…。20歳以上のゲーマーにとって、この言葉にノスタルジックさを感じない者などはいないだろう。あの独特のメロディの美しさは、今でも高い評価を受けている。

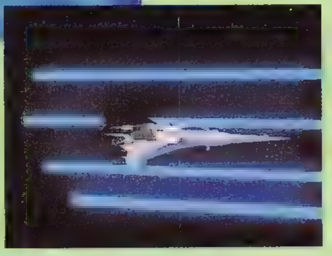


〝2〟は過去と現代のSTGをうまく融合させた作品といえる。

さて、今回紹介する名作『沙羅曼蛇』は、『グラディウス』系の流れをくんでいる。よって、レーザー、オプション、バリアなどパワーアップの状態がほとんど同じだ。しかし『グラディウス』とはまったく違う点がある。取ったアイテムでそのままパワーアップできることと、縦スクロールステージが加わったことだ!



サラマンダ軍に立ち向かう＆〝ビックバイパー〟＆〝ロードブリティッシュ〟の勇姿。超時空戦闘機で敵を瞬殺してしまえ。



こちらは〝オプションシュート〟のCGアニメーション。青い閃光がなんだかスゲーかっこいい。マ○○スのミサイルみたいでグッド。

沙羅曼蛇 SALAMANDER

このゲームがデビューして、もうすでに10年の時が経った。しかし今プレイしても、何ひとつ色あせていない。まあプレイすれば分かることだが。

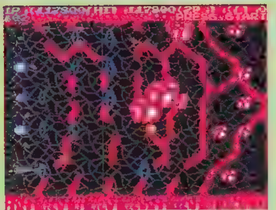
完成されたSTGここにあり

中高生あたりでは、もう『沙羅曼蛇』は「知らない」人が多数を占めるはず。悲しいかなこうなってしまっては、レトロゲームの仲間入りである。

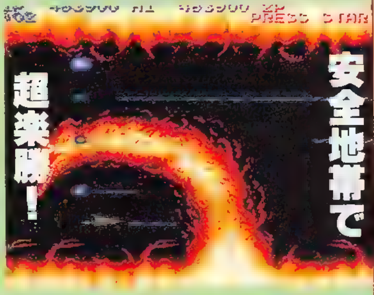
『沙羅曼蛇』は、1987年に登場し、専用筐体を使用したステレオ（当時はアナログが主流でステレオは非常に珍しかった）から流れるBGMの美しさが好評だったSTGだ。初めてプレイする方は、まず必ずサウンドを聴いてほしい。これが10年前のサウンドであることを忘れてしまうほどの完成度の高さに、キミは驚愕してしまうだろう。

パワーアップの特徴

・アイテムを取ることにより、直接ショットをパワーアップさせたりミサイルやオプションを装備させることができる。



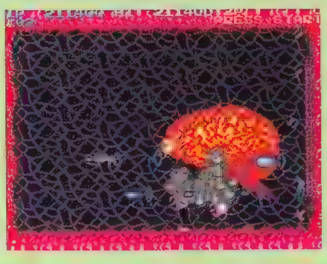
リップルレーザー連射で、一気に高得点を狙おう。ラピッドだとメチャ楽。



このように、安全地帯はいたるところにある。これを見つけるのはすでに伝統だ。

安地とパターンを早く覚えよう

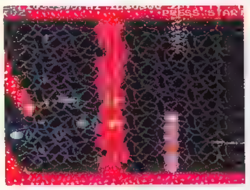
実をいうとこのゲームは完璧にパターンを覚えなくては先へ進めないようなことはほとんどない。また、現在のSTGのように2周目から急激に難易度がアップするタイプではなく、敵の攻撃パターンそのものが変化する方式なので長くプレイすることができる。もちろん、よりプレイを楽しむためには安地とパターンを覚えておくにこしたことはないが…。



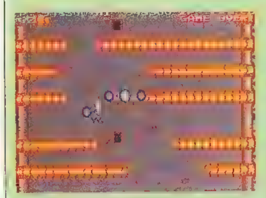
ゴーレムは〝目〟を狙え。ムチャクチャ簡単なボスだ。

2周目以降はこうなのだ

先ほども述べたように『沙羅曼蛇』の2周目は、別のゲームまでとはいわないまでもパターンがかなり変化している。まあ、これは覚えるしかない。気を抜くことは許されないぞ。

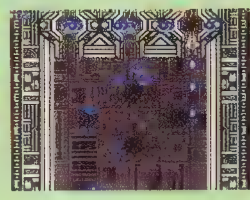


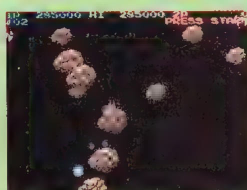
2周目の地形の変形はムチャヤバイ。後ろで悠長に構えていると、いきなりジ・エンド。ま、2周目だし。



最終ステージの高速スクロール。これは超反応でもかなりキツイ。しっかりと暗記しておこう。

ここにいれば、反射してくるやっかいな弾に当たることはない。自爆まで待つもよし、でもさっさと倒すか。





2面の隕石は、一度ミサイルを当てておくと当たり判定が消失する。これで危険度は1ランク下がるぞ。

ライフフォース

『沙羅曼蛇』は分かっても、『ライフフォース』って何?って思うかもしれない。それもそのはず、これは海外版『沙羅曼蛇』なのだ。

これは海外版なのだ

そう、この『ライフフォース』は海外版だっただけに、国内ではプレイしたくてもなかなかできない状況だった。

海外版ってことで、ゲームは『沙羅曼蛇』と同じなのかというとこれが大まちがい。

まあ、基本的な部分は同じといえなくもないが、パワーアップのシステムが『グラディウス』タイプに変更されたことと、タイトル『ライフフォース』が示すとおり、グラフィックが生物的な要素でまとめられたデザインへと一新されたことで、ほとんど別のゲームといっていいものに仕上がっている。



ここで「FIRE!」ってボイスが入る。結構アメリカンでイイカンジ。

パワーアップの特徴

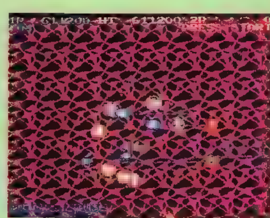
・『グラディウス』系と同じく、パワーアップカプセルを取ることにより、いろいろなパワーアップを選択できる。

サウンドを楽しもう

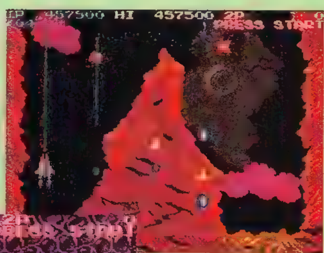
なんと、変更されていたのはグラフィックだけではなく、一部(ステージ2や4、5など)の曲も変わっているのだ。その曲はFC版『沙羅曼蛇』(あのスケルトンカセットが話題になったヤツ)にも収録されているので、聴けば絶対にピンとくるはず。しかもこっちの方が断然カッコイイ(FCと比べるな)。

そのほかでは演出面にも変化がある。特にステージ1後半にある、撃っても回復する壁のエリアの突入すると「FIRE!」とか連呼するのだ。

このような細かいところにも変更はある。



ステージ5後半に目玉が大量に突っ込んでくる。怖い、怖すぎる…。



ステージ4の山岳地帯(?)での戦い。スピードを上げすぎているのは気のせい。



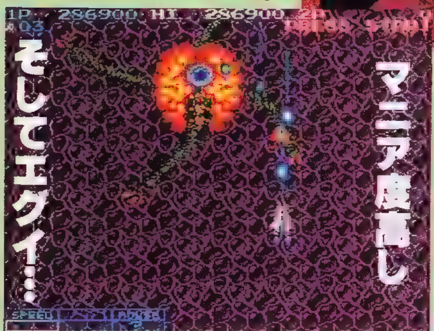
頭部ハッチは壊れず、そのまま死ぬ。結構拍子抜けしてしまう。

基本的な部分はまったく同じ

見た目の変更は多いけど、敵出現パターンやトラップなどは『沙羅曼蛇』とまったく一緒。ボケっとしていると確実にオダブツ。とにかく暗記だ気合いをいれろー



『沙羅曼蛇』と同じく、2周目の地形変化も健在。忘れてりゃ死ぬ。



ステージ2のボスは、こんな脳味噌のかたまりに。エグイよこれ。

沙羅曼蛇2

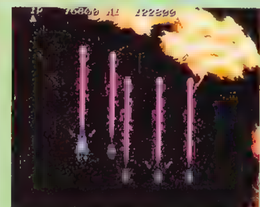
このタイトルについては、ゲーメスト読者の方は十分知っていると思う。今までにない要素がたくさん詰まった新生『沙羅曼蛇』の登場だ。

このゲームは『沙羅曼蛇』より

10年越しの"2"である。そして登場した"2"は、『沙羅曼蛇』の雰囲気をうまく継承したまま新しいSTGとして帰ってきた。

『沙羅曼蛇2』には、今までとは大きく違う点がいくつかある。まずひとつ目は、各ウエポンが2段階パワーアップになったこと。一部時間制限付きのパワーアップではあるが、ボス戦ではとても有効だ。

そしてもうひとつは必殺武器「オプションシュート」が使えるようになった。堅い敵に有効だが、多用できないので注意。



2段階パワーアップ状態のレーザー。でもツインレーザーのほうが強い。

パワーアップの特徴

・基本は『沙羅曼蛇』と同じだが、同種類のショットやミサイルを連続して取ることにより、さらにパワーアップが可能。

パターン暗記でなきゃキツイ

今回侵略してきたお客サンは、亜空間からやってきた生命体「ドゥーム」。人類の危機を"ビックバイパー"&"スーパーコブラ"を駆り、見事敵を倒せるのだろうか?



結構暴れて強敵かなと思いきや。後ろから真のボスが「あんぐ」。



そしてむしゃむしゃ。そしてゴーレム死亡。無残に血が飛び散る。



これが"オプションシュート"。撃ったオプションは、一応回収可能だが弱くなっている。

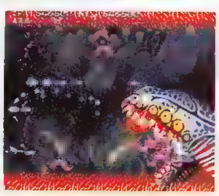


『沙羅曼蛇』のステージ2ボス強化版である。ぐるぐる回って逃げろ。

ウエポンの2段階パワーアップ、タメ撃ち、そしてオプションシュートと非常に強力な装備に恵まれた自機だが、それ以上に敵は強大だ。その代表的な例が"ハマル"トラップなのだ。こればかりはいくら大火力でも、やはりどうすることもできない。何度もプレイして覚えるしかないだろう。まあ、コンシューマなんだから、何度プレイしてもお金減らないし…必要なのは根気よくってことかな。

2周目以降は撃ち返しが!

『グラディウス』シリーズ名物、撃ち返し。2周目以降で敵を撃つと、死に際に自機を狙って弾を撃ってくる。何も考えずに撃っていると非常に危険だ。



ヘタに撃ち込むと、キッチリ撃ち返しが飛んでくる。うまく誘導しつつ戦わないとダメだ。



怖いね、こういうの。グチョグチョしてるってヤツ? 見たくない。

PS　やのまん　'97年春予定　5800円(税別)

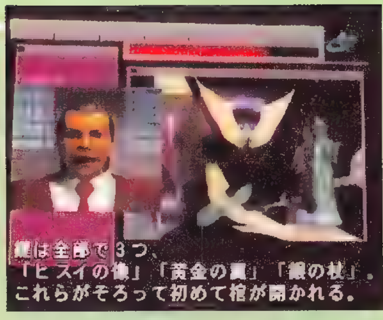
愉快痛快!すべてを叩き壊せ
RUN ABOUT

©1997 YANOMAN GAMES ©CLIMAX

このソフトには無法という言葉がよく似合う。破壊という行動が癖になるぞ。いや、ホント。

3つの鍵をもとめて

この『ランナバウト』は、あの内藤寛率いるクライマックスが作り上げたカーレースアクションゲームだ。プレイヤーは実業家ブルックモンドに雇われたドライバーとなって、財宝が眠っている箱を開けるのに必要な鍵を探し出すことが目的となっている。果たして鍵を探し出すことができるのか? 実は、この雇われたドライバーというのが、合法、非合法を問わずに目的を達成するという男なのだ。

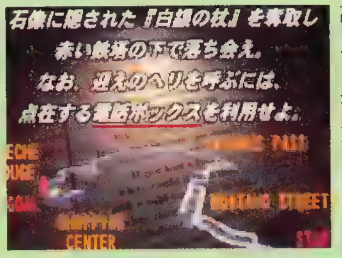


3つの鍵を手に入れるためならどんな手段も問わない。いやマジで。

用意されたミッションをクリアせよ

プレイヤーはマシンに乗り込んで、鍵を探していくことになる…。と、聞こえはいいが、実は3つの鍵を盗むという極悪な行動に出るのである。

鍵はそれぞれ3つの場所に存在し、プレイヤーは各ミッションを選択後、画面の作戦内容に従ってマシンを操作していく。ミッションには制限時間が設定されているので、余裕をかましている暇はない。だが、タイムアップになってもゴール地点に着くまではゲームオーバーにならない。ある意味では、非常に自由度の高いゲームでもある。イイぞ。



画面のメッセージに従って、確実にミッションを遂行していこう。

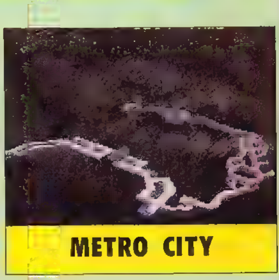
起伏に富んだコースを縦横無尽に駆け巡れ!



チャイナタウンのような町並みのダウンタウン。非常に道幅が狭いのが特徴である。



海が一望できる道路があったり、高速道路があったりとテンポ良く進める感じがする。



夜景と建物がキレイなメトロシティー。メトロというだけあって、地下鉄も走っている。

破壊することがクセになりそう

ただ単に道を走るだけじゃない。なんと、道路上にある車などを破壊することが可能なのだ。さらに、破壊した物には金額が設定されており、ミッション終了後には被害金額の合計も評価されるのだ。つまり、町中のモノを破壊しまくれば、いい評価が得られる。



料金所にあるバリケードを高速で体当たり。破片が飛び散って気分爽快な感じだ。



RAMが海水浴場で大暴れ! コレってかなりヤバイ行為じゃないの?マジで。

セッティングも魅力のひとつ

自分が操作する各マシンは、サスペンションの硬さなどの調節が可能。自分の感覚にあったマシンに仕上げることもできる。しかも、セッティング後はテストコースで、マシンの具合をすぐに確認できる。至れり尽くせりなのである。



6つの個所がセッティング可能



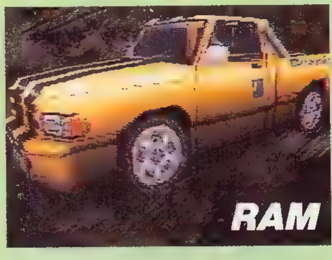
広大なテストコースで思う存分マシンを走らせることができる。これはイイぞ。

用途いろいろ クセもいろいろ 魅力的なマシンたち

このソフトに登場するマシンは全部でなんと20種類以上。マシンそれぞれには個性があるので、用途に応じて使い分ける必要がありそうだ。そんなマシンのいくつかを紹介しよう。



どこかで見たようなマシンだ…。車体自体が小さいので狭いところもラクラクですね。



標準的な4WDマシン。結構丈夫そうで、パワーもそれなりにありそうだ。万能型?



懐かしい感じのマシンだ。上のマシンと同様、狭い道では有効利用できそうな感じ。



どう見てもゴミ清掃車だ。頑丈そうなので、いろんな場所にぶつかっても大丈夫そう。



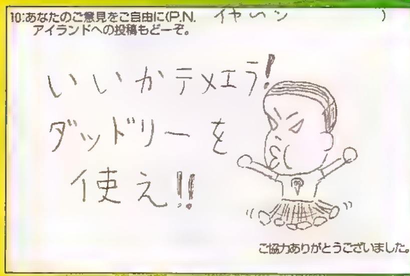
結構高価そうなスポーツタイプのマシン。やはり加速と最高速が非常に高い。



バイクの特徴はといえば、非常に狭いところも走れるところ。あとは… ないかもね?

ゲーメストアイランド カウボーイ

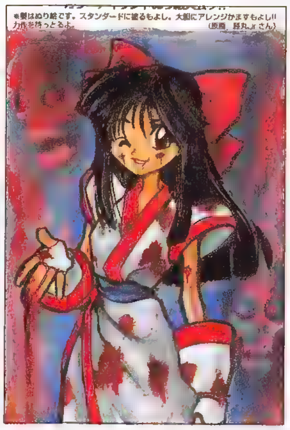
あー、さて、来月からアイランドの体制が変わりますので、とーぜんカラーアイランドもリニューアル。私、渕健の担当は30日発売号になります。15日発売号とは違ったカラーを出していこうかとただいま思案中であります。詳しくは次号でね。

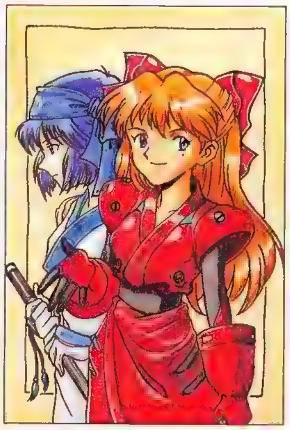


⬆（神奈川県　いや〜ん君）

経過すること1年 生きていたぬりえ大会

てな訳で今回は塗り絵大会。発表が遅れて大変申し訳ない！　残念だが今回は大賞該当者はナシ！リターンマッチを望む者がいたら、その旨をアイランド係まで。

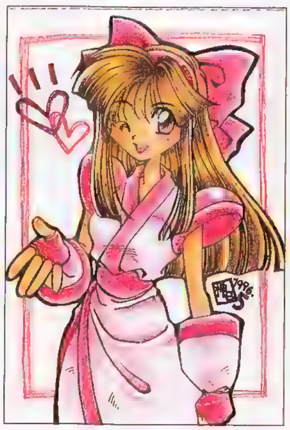

⬅（滋賀県　タンギーじいさん君）☆…思いっきり憑いてるんですけど。

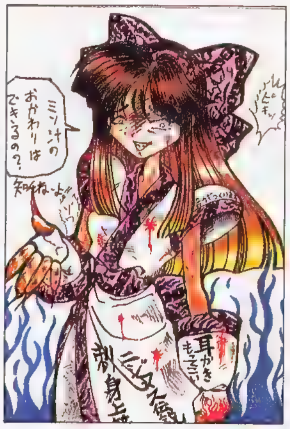

⬅（東京都　MAP君）☆反則スレスレの荒技である。くぉら。



⬅（新潟県　高橋加代子さん）☆背景もぽやぽやしてて〜。


⬅（福岡県　武術師さすけさん）☆マジドロアレンジな一作。マジシャンなんかそのまんまなのが笑える。


⬅（香川県　中村神巳さん）☆やっぱりこーゆー暖色系が似合いますね。



⬅（東京都　ゲームセンターオスロ立川店長君）☆そりゃマズイって。きちょるー。



⬅（愛知県　伊藤暢子さん）☆今回のナイスアレンジ賞。会社違うけどセーフセーフ（©ジャッジメント）。

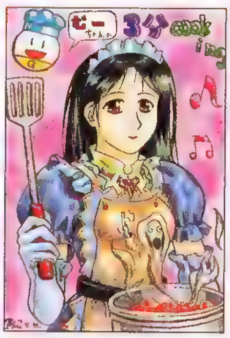


⬅（静岡県　アジのひらき君）☆そーいや十周年記念だったんだよなあ。もうすぐ11周年…。


⬅（東京都　よしじまあたる君）☆スタンダードですが、背景とのマッチングがよい塩梅ですな。

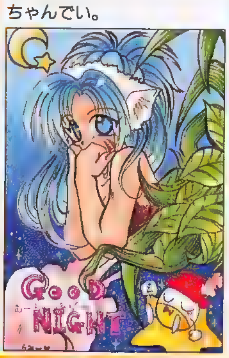
今号のむーちゃん

チェスト！年度が替わってもむーちゃんは健在！イラスト、コーナータイトルイラスト共に大募集中だ！白黒の目次イラストも送ってくれると嬉しいなり。



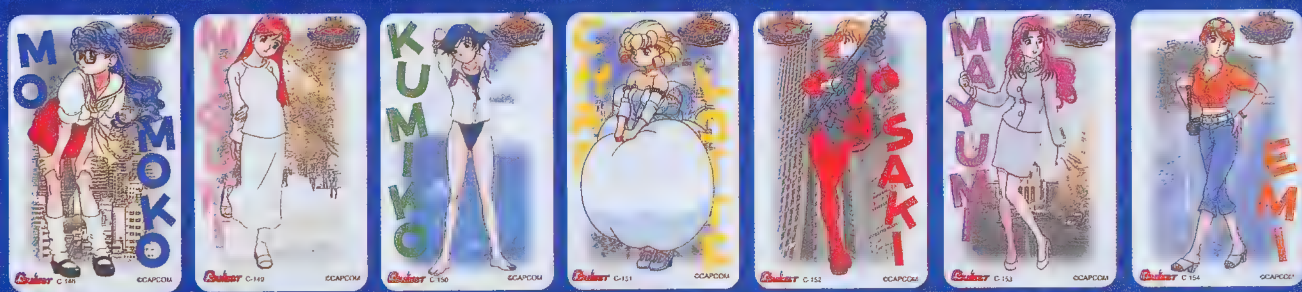
⬆（奈良県　とくさん君）☆エプロンいいかんじ〜。が…何、煮てんだ？

⬇（宮城県　楓来らみーさん）☆既に面影ナッシングだが。でもいいのさー。これもむーちゃんでい。





NEW 虹色町の奇跡テレカ マネーアイドルエクスチェンジャーテレカ



虹色町の奇跡桃子テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-148

虹色町の奇跡めぐみテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-149

虹色町の奇跡久美子テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-150

虹色町の奇跡シャーロットテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-151

虹色町の奇跡サキテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-152

虹色町の奇跡真由美テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-153

虹色町の奇跡絵美テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-154



マネーアイドルさくらテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：FA-01

マネーアイドルあさひテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：FA-02

マネーアイドルエクスチェンジャーテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：FA-03

七瀬葵 サムライスピリッツフェア開催

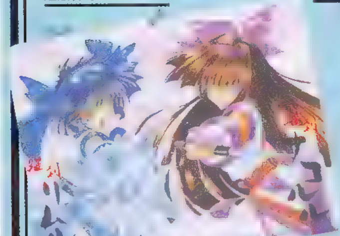
■七瀬先生描き下ろしのナコ&リムが、グッズになって続々登場！ 第一弾のグッズの中で《羅刹テレカセット》プラスいずれか他1点以上お買いあげの方にもれなく《七瀬葵先生入魂の描き下ろし非売品キーホルダー》をプレゼント！さらに第一弾でも2点ともお買いあげの方に、第一弾とはちがうキーホルダーをさしあげます。
（「ナコ&リム夫婦湯呑み」「ナコ&リムテレカ」は対象に含まれません。）



マグカップは2個以上ご注文されても送料は800円です。

ナコルルマグカップ
価格876円 送料：G
通販番号：SS-169

リムルルマグカップ
価格876円 送料：G
通販番号：SS-170



ナコ&リム羅刹テレカセット
価格2300円 送料：A
通販番号：SS-168



ナコ&リムマウスパッド（華）
価格1575円 送料：E
通販番号：SS-167

第二弾 四月下旬発売予定

ナコ&リムマウスパッド（雅）
価格1575円 送料 E
通販番号 SS 171

ナコ&リムCDケース
価格1890円 送料・E
通販番号 SS 172

ナコ&りム 夫婦湯呑み

このイラストが入った湯呑みのセットです。
（これは七瀬先生のイラストではありません。）



ナコ&リム夫婦湯呑み
価格2100円 送料：E
通販番号：SS-174



ナコ&リムテレカ
価格2300円 送料：A
通販番号：SS-152

吉崎観音のゲーム大辞典

へ

平安京エイリアン



GAMEST VIDEO Vol.34 STREET FIGHTER EX



ストリートファイターEXビデオ
価格5040円 送料：H
通販番号：GV-34

スカロマニアトレーナー

暗闇で光る! 蓄光塗料使用



蓄光塗料（暗い所で光るヤツ）使用で、めっぽうやたら、スカロが浮かび上がる！生地は黒地で、フリーサイズだよ。

スカロマニアトレーナー
価格6090円 送料E
通販番号:C147

NEW ストリートファイターEX シークレットテレカ



ストEXダランテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-155

ストEXブレアテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-156

ストEXカイリテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-157

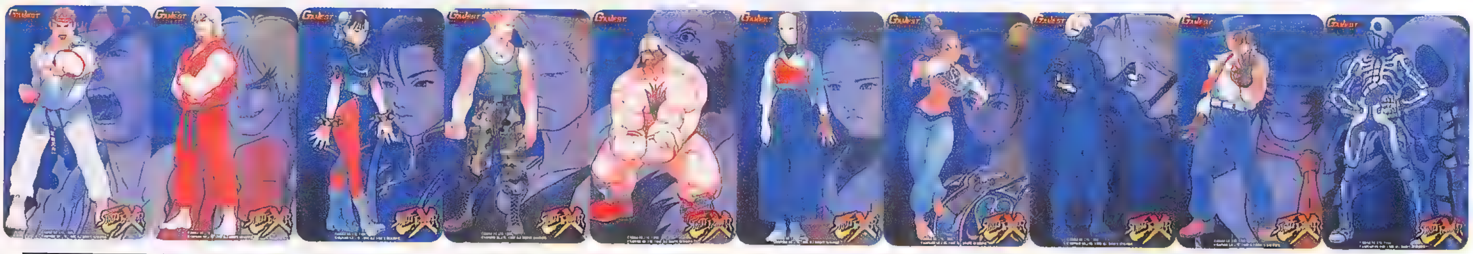
ストEXアレンテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-158

ストEXベガテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-160

ストEXガルダテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-159

ストEX豪鬼テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-161

"STREET FIGHTER EX" TELEPHONE CARD



ストEXリュウテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-137

ストEXケンテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-138

ストEX春麗テレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-139

ストEXガイルテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-140

ストEXザンギエフテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-141

ストEXほくとテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-142

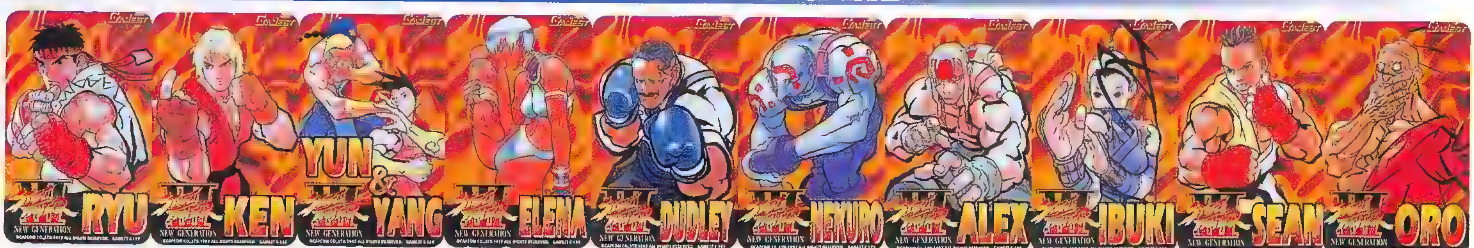
ストEXプルムテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-143

ストEXDダークテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-144

ストEXCジャックテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-145

ストEXスカロマニアテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-146

"STREET FIGHTER III" TELEPHONE CARD



ストIIIリュウテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-127

ストIIIケンテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-128

ストIIIユン&ヤンテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-129

ストIIIエレナテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-130

ストIIIダッドリーテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-131

ストIIIネクロテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-132

ストIIIアレックステレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-133

ストIIIいぶきテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-134

ストIIIショーンテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-135

ストIIIオロテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：C-136

GAMEST通信販売読者サービス部

ビリー革ジャン



ビリー・カーン革ジャン
価格52290円　送料：E
通販番号：SS-173

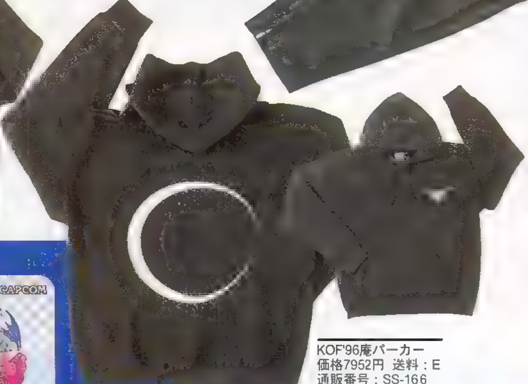


KOF'96庵テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-164

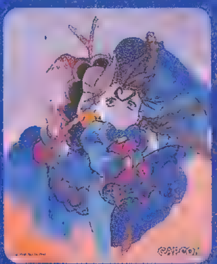
KOF'96京テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SS-163



KOF'96京パーカー
価格7952円　送料：E
通販番号：SS-165



KOF'96庵パーカー
価格7952円　送料：E
通販番号：SS-166



ヴァンパイアハンターマウスパッド
価格1648円　送料：E
通販番号：CAP-02



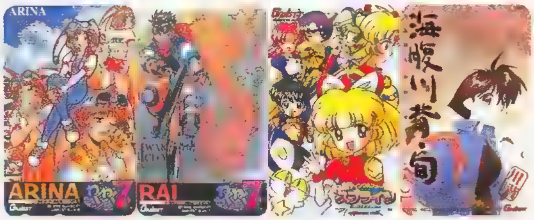
カプコンギャルズマウスパッド
価格1648円　送料：E
通販番号：CAP-03



ZERO2マウスパッド
価格1648円　送料：E
通販番号：CAP-04



藤崎詩織ポートレート集Message
価格2575円　送料：E
通販番号：NT-02



アリーナテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-8

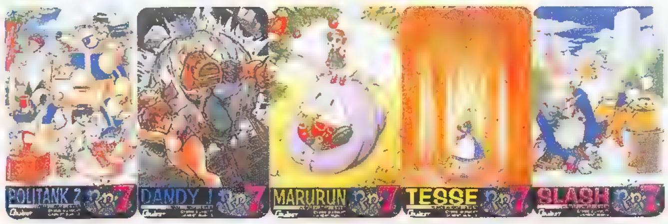
爆皇　雷テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-7

ティンクルスタースプライツテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：A-18

川背ちゃんテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：XG-01



R-GRAYテレカセット
価格2400円　送料：A
通販番号：TA-07



ポリタンクZテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-13

ダンディー・Jテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-12

まるるんテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-11

ティセ・ロンブローゾテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-10

スラシュテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：SUN-9

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌についている郵便振込通知票か郵便局の振込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。１ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品番号をはっきりとお書きください。

送料			
A	何個でも……100円	D	３個まで……200円
		D	４個以上……400円
B	２個まで……100円	E	何個でも……500円
B	３個以上……200円	F	何個でも……800円
C	１個なら……200円	G	単品発送……800円
C	２個以上……400円	H	何個でも……（サービス）無料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：まるるんテレカ１枚……100円（A）
七瀬葵ナコルルマグカップ（単品発送）……800円（G）
ビリー・カーン革ジャン……500円（E）

以上の商品を、一括注文された場合の送料はG＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

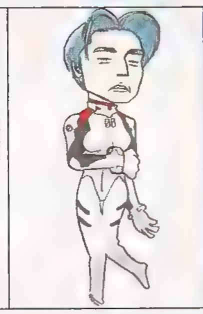
通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー:10点　②グレンジャーテレカ:20点　③吉崎観音テレカ:20点　④システム手帳:30点　⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社　新声社
お問い合わせ先:読者サービス部　☎:03-3293-9326(月～金:AM10:00～PM5:00)

毒錆戦闘員の叫び



（毒錆戦闘員広末魔児唖）
子供（女の子限定）好きっス。波動昇龍系キャラとのシンクロ率高し。最近は午前午後の店員に因縁つけるのが日課になっている。

なんと知らない間にまたしても"ちゃーば"の全国大会があるらしいとのこと。エンゼルカップがついこの間終了したかと思ったばかりなのに…。

最近ちょうどいいタイミングで地元のVF2時代の好敵手たちと久々に気持ちの良い闘いをしたばかり。また自分の限界に挑戦する気持ちになれたいい機会であった。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額（千・百・十・万・千・百・十・円）
00150-4-98420	※

加入者名：株式会社　新声社 DSB 15

料金

特殊取扱

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					

通信欄

送料　　　円

払込人住所氏名
（郵便番号　　　　）住所・氏名はフリガナをふってください
※

電話番号　　－　　－

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号：00150-4-98420（右詰めにご記入ください）

通常払込料金加入者負担

加入者名：株式会社新声社 DSB 15

金額（千・百・十・万・千・百・十・円）：※

払込人住所氏名：※

料金（消費税込み）　　円

受付局日附印

特殊取扱

絶好調！ありがとう池袋!!

イエース！メルティだよーん。もう春まっ盛り、みんな新しい環境に希望いっぱいって感じかな？ゲ屋も春からノリノリでゴーです。今年度もチェックよろしくね☆

お待たせで入荷！七瀬葵先生グッズ

大変ながらくお待たせいたしました。超絶大人気の七瀬葵先生グッズ第一弾がゲ屋の各店に入荷いたしました！マウスパッド、テレカセット、マグカップ2種のラインナップを今スグゲットォ！商品の写真は読サビのカラーページを見てね。もちろん、キーホルダープレゼントも全店で実施！是非手にとって見てよね！

あつめてしあわせ☆カード大進撃

ナウなヤング（絶版語！）に今トレーディングカードが大流行中！4月のラインナップも要チェックタイトルばかり。センチメンタルグラフティ、FFVII、同級生1・2（新）そしてMTG第5版！それぞれ熱狂的な盛り上がりを見せるタイトルね。オススメは12種ものSPカードを有するセンチ～！もちろん初段をオールゲットだ！

来たぜ！ゲーセン超秒読み！

こちらもお待たせのゲームセンター。現在完成間近ですのでもう少しだけ待っててね、ナウなヤング達☆

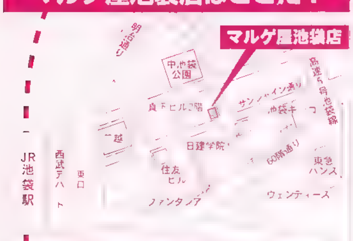
天下一ゲーマーの店

ゲ屋瓦板

1997/5.15
瓦板第98号版

イベントスケジュール（1面）
新商品ラインナップ（1面）
CDコレクション（1面）

マルゲ屋池袋店はここだ！



マルゲ屋池袋店　住所 東京都豊島区東池袋1-15-1 真下ヒル2階

4月下半期のイベントスケジュール

19日（土）	神保町	マジカルドロップIII大会
	大阪	マジカルドロップIII大会
	名古屋	スーパーストIIX大会
	札幌	天草降臨ランダム大会
	仙台	天草降臨大会
	池袋	マジカルドロップIII大会
20日（日）	神保町	リアルバウトSPビデオ解説
	大阪	鉄拳3大会
	名古屋	ストリートファイターIII大会
	札幌	鉄拳3大会
	仙台	鉄拳3大会
	池袋	リアルバウトSPビデオ解説
26日（土）	神保町	ヴァンパイア大会
	大阪	ストリートファイターIII大会
	名古屋	わくわく7大会
	札幌	サイバーボッツ大会
	仙台	ストリートファイターIII大会
	池袋	鉄拳3大会
27日（日）	神保町	X-MEN VS SF最多コンボ大会
	大阪	マジカルドロップIII大会
	名古屋	デッドオアアライブ大会
	札幌	ストリートファイターIII大会
	仙台	鉄拳3大会
	池袋	リアルバウトSP大会
29日（火）	神保町	月間イベント決勝　鉄拳3
	大阪	月間イベント決勝　VF3
	名古屋	月間イベント決勝　鉄拳3
	札幌	月間イベント決勝　鉄拳3
	仙台	月間イベント決勝　鉄拳3
	池袋	月間イベント決勝　鉄拳3

ゲ屋からのお知らせ

皆さまいつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

尚、全店イベントは2時開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

5/15号　ゲームイベント 優先券

ゲ屋推薦 CDコレクション



■パズルボブルばらえてぃ～
ZTTL-0009　¥2427（本体）

2だかXだかしらんが、とりあえず俺はパズボブが（特に曲が）好きなんじゃー！という人は失神して幽対離脱してしまうほどのCDがコレ。最終トラックのSEは曲番表までつけるサービス精神には完敗。まさにコンプリート。ポニー版の「～karu Land」もこの機会にどうぞ。そういえばこのコーナーの第6回に紹介したっけね。karuサウンドに注目！

編集者兼瓦板デザイン担当 NORICKの独り言

マルゲ屋瓦板担当編集となり早1年…。長かったような短かったような…。今回で私NORICKと原稿を執筆していたマルゲ屋店長キムキムと、二人揃ってこのマルゲ屋瓦板から卒業となります。ゲーメスト誌上最遅筆のキムキムとの闘いも今となっては楽しい思い出…になるわけがない!!このデザインしているのだって、校了日ですよ、校了日。最後の最後までめんどうかけやがって!!では、さよならです。

新商品ラインナップ

（4/15～4/30 価格は全て本体価格）

CD

4月16日　新世紀エヴァンゲリオン DEATH AND REVIRTHサントラ
●キング　2913円

4月21日　長崎萌／炎と嵐
●ソニー　971円

4月23日　ワルモンパラダイス　（仮）
●キング　2136円

4月23日　機動船艦ナデシコ　ボーカル集
●キング　2913円

ワルモンパラダイス1（仮）
●キング　¥2136

林原めぐみニューシングル
●キング　¥971

岩男潤子ニューシングル
●BMG　¥971

5月2日　サクラ大戦　蒸気蓄音館
●BMG　¥4272

ラジオデイズに恋をしてvol.4
●キング　¥2718

ビデオ・LD

4月18日　リアルバウト餓狼伝説スペシャル
●新声社　4800円

4月28日　バーチャファイター3 全国大会ビデオ
●東芝EMI　4657円

グッズ・その他

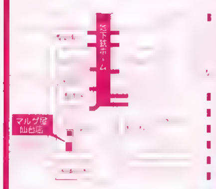
4月中旬　センチメンタルグラフィティ トレーディングカード
●アートプレスト　400円

ファイナルファンタジーVII トレーディングカード
●バンダイ　320円（予）

サクラ対戦トレーディングカード
●アマダ　300円

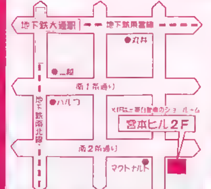
4月中旬　MTG5th日本語版
●ホビージャパン　特価

ゲ屋仙台店　5月の定休日12日



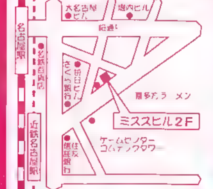
〒980仙台市青葉区中央4-9-13仙台ホリビル
TEL 022-712-4787

ゲ屋札幌店　5月の定休日12日



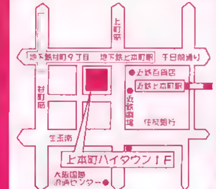
〒060札幌市中央区南二条西1-1宮本ビル2F
TEL 011-233-0238

ゲ屋名古屋店　5月の定休日12日



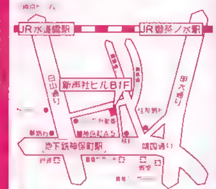
〒450名古屋市中村区名駅4-4-19ミズズビル2F
TEL 052-583-2970

ゲ屋大阪店　5月の定休日12日



〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31-119うえほんまちハイハイタウン1F
TEL 06-775-9348

ゲ屋神保町本店　5月の定休日12日



〒101東京都千代田区神田神保町1-26B1
TEL 03-3293-9325

●このコーナーでは、通販申し込み用のあて名シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのかわからない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて〒101 東京都千代田区神田神保町 株 新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係 に送ってください。封筒の裏に（つまり君の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOhJIN's CORNER

選評：APAPA

僕の批評文の口調がきついからもっと優しく、という意見をもらった。僕としてもそうしたいのは山々なんだけど、実はそのための語尾を削ることによって、趣旨をスペース内に収めてるんだ。口調よりも内容、と考えてのことなんだけど、もちろん方針変更は可能だよ。皆の意見求めます。

投稿規定

伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、5月30日発売号締め切りは4月19日、6月14日発売号締め切りは5月6日必着です。

同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「7月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者へのメッセージ(37文字以内)。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

PLASTIC AGE



猫丸印発行B5判オフ44頁表紙カラー。500円の無記名小為替+270円切手にて。

「今頃ハンター本ですが、イキオイあまってフェリ中心本です（笑）」

フェリシアがブロードウェイに憧れる理由を描いた12頁シリアス他1本。フェリシア好きな人なら1冊キープだ。（〒571 大阪府門真市南野口町5-16 山本千種）

ヴァーチャルヘヴンセレクション



ヴァーチャルヘブン実行部発行B5判オフ180頁表紙カラー。1300円の無記名小為替+310円切手にて。

「イベントのメモリアル本です。アーケードよろずです」

シリアス、ギャグ、4コマ取り混ぜての漫画で120頁、残りはイラストその他。よろず本とはいえ、このボリュームと質ならしっかり読める。（〒243 神奈川県厚木市恩名1-2-16 フィールド八イツ10F 遠藤さとみ）

BOHEMIAN RHAPSODY



尾張ウラジエーター発行B5判84頁オフ表紙カラー。700円分の無記名小為替+270円切手にて。

「殺意の波動に悩めるリュウの話と戦争でのナッシュとガイルの話の2本立てです」

話、本の作り共に（4頁を超える対談は誰に読ませるためのもの？）勢いに任せすぎ。自らの作品を、冷静に見て磨くようにすれば、もっと輝くようになるのだから、やろう。（〒486 愛知県春日井市大手田酉町2-7-15 林由美子）

BODY SPECIAL No. 2



BELL22発行B5判オフ52頁表紙2色。700円の無記名小為替+240円切手にて。

「長編シリアスストーリー第1冊目です。一応京と庵中心」

2人ずついる草薙&八神それぞれの違いが面白い。それをもっと推し進めた展開と演出を骨格として描いていければ、個性と魅力のある話になっていきそうだ。（〒819 福岡県福岡市西区橋本2-30-20 樋口恵子）

合図



サテライト1号店発行B5判オフ50頁表紙4色。350円分の無記名小為替+270円切手にて。

「庵×京で、ユキちゃんと庵彼女がでてます。それでもよろしければ……」

2つのカップルが、庵×京という関係のため、四角関係にもつれこむ。もう少しストーリーを理解しやすく描ければ、いいセンいってるこのドラマチックなストーリーや演出が、もっと魅力的になるぞ。（〒631 奈良県奈良市宝来2丁目21番 3-2号 荒木志帆）

KAILASH

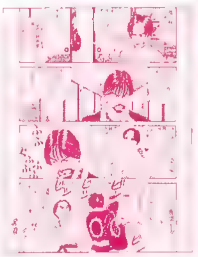
トノヴァンの幸せを探す会発行A5判オフ40頁表紙3色。500円の無記名小為替にて。

「奇想天外に王道をゆく、ドノヴァンのオリジナルストーリー。アジアテイスト」



母の死を乗り越え、旅を始めるドノヴァン少年を描く。カトマンズ、クマリといったキーワードに乗れる人は買い。（〒125 東京都葛飾区新宿3-31-13 引田朱美）

KOFだよ!!全員集合2



黄色い牛からコーヒーMILK発行A5判オフ56頁表紙カラー。250円の無記名小為替+270円切手にて。

「全国5億人のKOFファンに対する挑戦状といえましょう（命がけです）」

一発ずつクリーンヒットするギャグではないが、ボディ連打な感じで、一冊読むとけっこう効いてくるギャグ本。（〒308 茨城県下館市中館52 田口千恵子）

NAKEd



GOO発行B5判52頁表紙3色。600円の無記名小為替+270円切手にて。

「サガットCPU乱入戦から着想したアドン×サガット本。デモで燃えた方に！」

サガット凌辱本ということで、趣味の人向け。18禁。（〒655 兵庫県神戸市垂水区青山台4-2-70-502 長坂充隆）

愛の才能



空色図鑑発行A5判オフ132頁表紙カラー。1100円の無記名小為替+240円切手にて。

「SR大戦、愁×正樹にどっぷりと漬かれる一冊です♡」

『Revenger』『PRANA』の再録に新作1本を加えての愁×正樹本。18禁。（〒251 神奈川県藤沢市川名716ベルカワナ301 久保田方 空色図鑑GM係）

JEWELRY ANGEL EX



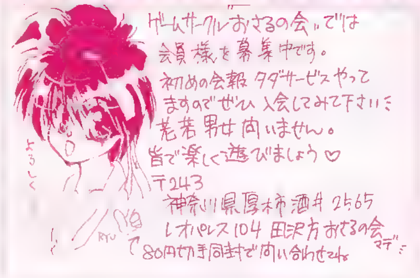
夜食亭発行B5判オフ60頁表紙カラー。1300円の無記名小為替にて。

「ウェンディとソニアか大変な事になってます（笑）」

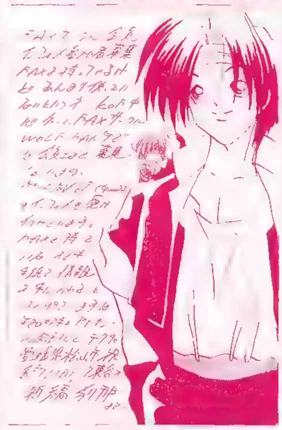
再録メイン。話はないけど、前回買っていなければ、表紙で選んでOK。18禁。（〒336 埼玉県浦和市大牧650 イーストサイド2-103 柳谷方「夜食亭」）

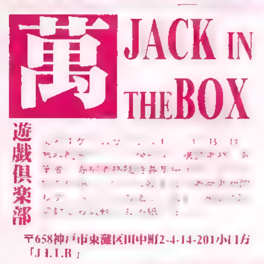
伝言板

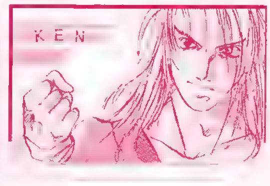
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

















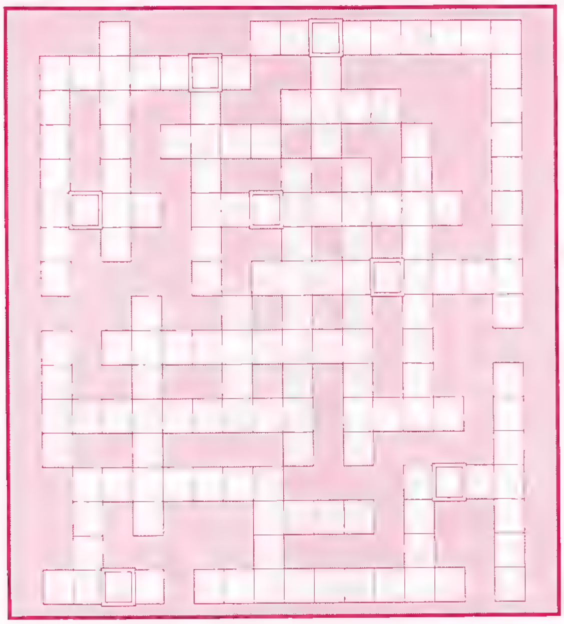






スケルトンパズルNo.15

出題：APAPA



今回は4、7、9文字に限定となってます。いつもよりフィールドは小さくなってるけど、さて難易度はど～でしょ?

ちなみに5月15日発売の号は存在しないので、今回のパズルの締め切りは5月30日です。ただし、他号のパズル解答ハガキに一緒に書いてはいけませんぞ。

解き方

スケルトンパズルは、ゲーム名群にあるゲーム名を、文字数と重なる文字を基準に、あらかじめ書かれた枠に収めていくパズルです。(ただし「ッ」と「ツ」や「ァ」と「ア」などは同じ文字と見なし、ゲーム名は余らせず、上・下か、左・右の方向にのみ読みます)

そうして、すべての枠が埋まったら、二重枠内の文字を並べ替えて、ゲーム名を作ってください。二重枠内の文字はすべて使います。

そこで今回の解答は『二重枠内の文字を並べ替えてできたゲーム名』とします。

解答がでたら、官製葉書の裏に書き込んで、表に住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、5月30日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 株新声社ゲーメスト編集部『スケルトンNo.15』係あてに送ってください。

正解者の中から、抽選で5名を選んで「豪華な粗品」を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。ところで、ハガキのイラストは、当選落選には関係ないぞ。では、じっくりと解くべし?

(ゲーム名リスト)

- ・アーガス
- ・アミダー
- ・グルリン
- ・コントラ
- ・ジービー
- ・テッケン
- ・テトリス
- ・バツグン
- ・バルガス
- ・パルサー
- ・プルルン
- ・ラビット
- ・ルナーク
- ・ウイニングラン
- ・ウエックルマン
- ・サイバーボッツ
- ・ティップタップ
- ・テッケンスリイ
- ・マイルスマイル
- ・メタルスラッグ
- ・アルペンレーサー2
- ・サンダーブラスター
- ・スプラッターハウス
- ・センゴクデンショウ
- ・ダイエットゴーゴー
- ・トップランディング
- ・ニンジャプリンセス
- ・ファンタジーゾーン
- ・ブロックカーニバル
- ・マジカルドロップ3

当選者発表

『スケルトンNo.14』の正答率は、98%。正解者難易度アンケートはVH2%、H0%、N6%、E28%、VE58%、無回答6%と、圧倒的にイージーという結果でした。

どうも勘違いしている人が多いので言っておくけど、パズルの難易度は狙って設定しているのであって、簡単に解けちゃって申し訳ない、なんて感想は的外れだぜ。

さて、解答は『もうじゃ』でしたが、これは本当は『もうぢゃ』という名前のゲームでしたね。硬貨をテーマにしたパズルゲームですが、硬貨パズルと言えば『マネーアイドル・エクスチェンジャー』なら知ってる、っていう人も多いかな。

◎当選者◎

・・・以上R君（東京都）
PN　ヘッポコ君（茨城県）
PN　いせやみちざね君（愛知県）
PN　可児捻規君（岡山県）
PN　はにーぴぃさん（長崎県）

以上5名。おめでと～ってわけで、お返事コーナーに突入～♪

平井考尚君、食わず嫌いせずに、色んなパズルに手を出してみよう。井上博之君、そりゃ省略の印につけるピリオドなんだから当然。栗林聖和君、やったことのないゲーム名だと、なぜ困るのだ? 坂本栄介君、パズルの難易度と作る苦労はあまり関係ありません。ちろる君、死者の意の亡者じゃなくって、お金の亡者なのだ。小林洋介君、パズル制作は基本的に手作業で行ってます。ますのすし君、そりゃあ本くらい作ったことあるよ。小坂陸さん、問題作ってるのは僕だよ。銀鈴娘子さん、スプライツ面白いよね。浅野智行君、実在のゲーム名だけにきまってんでしょ～が。ってとこで今回はこれまで。それではまた次回のこのコーナーでお会いいたしましょ～!!

今月の残念賞



PN S・REM君（大阪府）正
あまり難しくないが、今回はこのハガキがキャラ当てクイズだ。



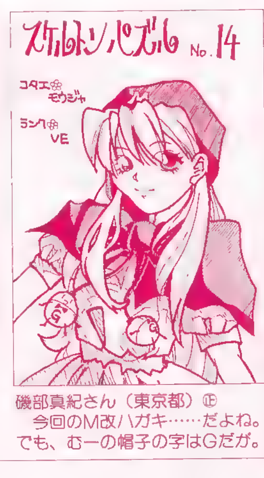
PN 蛍光WOW！君(愛知県)正
落ちモノにすれば「もうぢゃ」打ち上げれば『エクス（後略）』。



PN 寅根樹沙霧さん(北海道)正
てなわけでエクスチェンジャーその人であ～る。むう、アイドル。



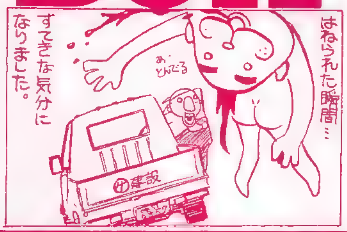
立岩純君（熊本県）正
てなわけで、正解パターンはこのようになります。簡単でした。



磯部真紀さん（東京都）正
今回のM改ハガキ……だよね。でも、む一の帽子の字はGだが。

腹黒い女ってヤダよね

DISC BOX



するする

うーむ、骨折は無事に治ったのでもう問題はないだろうと、なくなった筋力を取り戻そうという意味も込めて、スキーも始めたのだけれど、なんと、痛めた逆側の背筋に激痛が走った！こりゃあいかんと思い、ハリ治療に行ったけど、ほとんど効果がな〜い！やば〜い！こ、このままでは…。もうスキーなんかやめちまうか！くっそ〜！

今号の新作情報

バーチャファイター3 MAXIMUM BATTLE



1997年4月28日発売
東芝EMI
VHS：TYVY-5015
価格：¥4890（税込み）

2月15、16日に東京ジョイポリスで行われた「バーチャファイター3」世界最強決定戦、「森永エンゼルカップ」を収録したビデオが発売される！

リアルバウト餓狼伝説スペシャル



1997年4月18日発売
ポニーキャニオン
VHS：PCVP-12071
価格：¥5040（税込み）

登場する全キャラ20名プラスEXキャラ4名を加え、連続技から対戦プレイを紹介！攻略の担当はNEO・GEOフリーク編集部が監修！すべてを収録！

リアルバウト餓狼伝説スペシャル



1997年4月18日発売
新声社
VHS：GV-35
価格：¥4800（税込み）

ゲーメストビデオ第35弾は、RB餓狼伝説S。見どころは、ライター同士による3on3のリーグ戦！これの後には、いつものように対戦攻略が入っている！

TOP10 3/1〜3/15㋾屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	—	145	LANDING GEAR/SIDE BY SIDE	TA	ZTLL-6	2500円
	2	6	137	サイキックフォース EXTRAソングトラックス	TA	ZTLL-7	1500円
	3	2	129	速攻生徒会2	KR	KICA-1193	2800円
	4	5	91	ティンクルスタースプライツ	PC	PCCB-247	1500円
	4	—	91	月刊ときめきメモリアル No.8	KR	KICA-7744	2200円
	6	4	83	レイストーム ノイ・タンツ・ミックス	TA	ZTLL-5	2500円
	6	7	83	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	PC	PCCB-240	1500円
	6	—	83	パラッパラッパー	SM	SRCL-3742	2000円
	9	—	76	ストリートファイターEX アレンジ	PC	PCCB-251	2500円
	9	—	76	蒼穹紅蓮隊	ME	VOCR-5016	2000円
ビデオ BEST10	1	—	98	バトルガレッガ VT	SS	GV-27	5800円
	2	1	90	ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー1996	SS	GV-32	2980円
	3	3	53	VF3 サラ・ブライアント	CR	COVC-4884	2884円
	4	—	45	VF3 ウルフ・ホークフィールド	CR	COVC-4880	2884円
	5	4	37	VF3 舜帝	CR	COVC-4886	2884円
	5	—	37	VF3 パイ・チェン	CR	COVC-4883	2884円
	5	2	37	サムライスピリッツ天草降臨	SS	GV-33	4800円
	5	7	37	X-MEN VS ストリートファイター	SS	GV-31	5800円
	9	—	30	ソウルエッジ HIGH POWER ACT	BM	BVVR-77	2900円
	9	7	30	機動戦艦ナデシコ先行編	KR	KIVA-263	1980円

PC：ポニーキャニオン KR：キングレコード VE：ビクターエンタテインメント
SS：新声社 TE：東芝EMI ME：メディアレモラス TA：タイトー
CR：コロムビアレコード BM：BMG

CD&ビデオトップ10

CD編

なんだ、なんだ〜いきなりランディングギア／サイドバイサイドのタイトルがトップへ〜タイト〜なもんだからって買う人が多いのはわかるが、VGMだけじゃあ、そのCD、1％も味わえないぞ〜〜ぜ、前回のトップはいったいどこへ？

ビデオ編

1位にバトルガレッガが〜突然の巻き返しにちょっとビックリ！

2位は、安定した強さで1996が入った。

VF3シリーズのパワーが落ちてきたところに「ああ、もう出てから半年以上になるのね〜」と感じさせられる。

今号のオススメタイトル

いきなりランクインしてきた「バトルガレッガ」をオススメしたいと思ったんだけど、あれってビデオに付いてくるCDなもので、ちょっと後回しにしたいと思い、今回は、硬派シューティングのひとつの「ガンフロンティア」の入っている「ルナーク・ガンフロンティア」をオススメすることにしました。

私からのひと言としては「聴いとけ！」でOKでしょう！死ねないぞ！



ルナーク・ガンフロンティア（PC）

先日、アイランド増刊の中でのコーナーで（ネタ作りで）、自分の結婚式の入場するときの曲が何がいい？という問いに、私は「スターブレード」のネーミングの曲と書こうとしました。（本当は「ウイニングラン」のエンディング曲）

その曲って奥行きがあってすごく心にジーンと来るものがあったんだよね（プレイをして、1コインでクリアできたときのあの感動といったらもう！）。いかがです？



スターブレード（VE）

毎週金曜日の深夜2時、素敵に華麗にON AIR中！

小森まなみ

《小森まなみコメント》
今、スタジオでコレ書いてます！たった今第1回目の放送が終わったばっかりなんです。みんな「LOVE FOR〜」聴いてくれたかな！嬉しくてはちきれそうな小森トーク、これからも応援して下さいね！

●やぎたんについて一言
自分にないモノをたくさん持っている人なので、スゴク刺激的。時によっては妹にもなるし、彼氏みたいに思えるときもあります（背が高いからかな　）。

《小森まなみプロフィール》
10月16日生まれ
血液型B型　東京都渋谷区出身
趣味：月光浴、クッキング、イラストを描くこと、ヒューマンウォッチング
■声優活動
「フォトジェニック」（SS、PS版）桜井愛美　役
「ドキドキプリティリーグ」（PS版）木村由佳　役
「海腹川背・旬」（PS版）海腹川背　役
「キューブバトラー」（SS版）アンナ未来　役
■現在のラジオレギュラー
「mamiのRADIかるコミュニケーション」（東海ラジオほか）
「小森まなみのPop'nぱじゃま　EX.」（東北放送ほか）
「MAMI OMO RADIO CARAVAN」（NACK5ほか）

どーもー、ケダマッチで〜す。今回は第1回放送収録風景を番組内容と共に、分かりやすくリポートしちゃうぞ〜！

本誌特派員ケダマッチが文化放送収録スタジオを直撃!!

春雨に桜も舞散る4月3日木曜日、QR6スタにて記念すべき第1回目の放送分が収録されました。この日のために打ち合わせに次ぐ打ち合わせ（ただの雑談?）を繰り返し、お百度参りをして迎えた本日この時。マミ姉は精神集中のためにミントオイルでアロマテラピーを行い、やぎたんは最後の最後までコーナー内容の確認に余念がない。

湧き上がる緊張感、そんな中で笑いを忘れないスタッフの皆さん…。そのときケダマッチは思った「こんな素晴らしい環境なら、きっと素敵にラブ・フォー・ユーな番組が生まれるに違いない」と。

オープニング曲は出来立てホヤホヤ

楽しげなジングルと共に、本番開始。昨夜録音を済ませたばかりというオープニング曲にのって、まずは「ラブ・フォー・メール」のコーナー。



リスナーからのおハガキに、マミ姉がおもしろおかしく返事をしちゃうのだ。でもなんだか、マミ姉はいつもよりテンションが高いみたい…。後で聴いてみると、はじめての8局ネットにやっぱりちょっとコーフン気味だったんだって。新番組のスタートってのは経験豊富なDJでも、上がっちゃうんものなんですね。

そして、元気者やぎたんの「ゲームウォンテッド」。リスナーからのリクエスト・ハガキをもとに、ゲーム音楽に乗せてゲームへの熱い思いや最新情報、果てはやぎたんのゲーセン出没予告までしていっちゃおうかな〜っていう、ゲームをテーマにいろんなことをしてしまおうというコーナーなのですよ。

とりあえず今回は3月30日に開催されたゲーメスト杯で、司会をしたことなんかを話していたわね。こういった新声社イベントの裏話的なことが知りたい読者は、ラジオを聴いたほうが良いと思うぞ〜。

番組の最後は、深夜の電波に乗せて、心から心へ伝えるメッセージ「エール・フォー・ユー」。

いや〜んちょっと照れちゃう〜んって言う読者ちゃんもいるかも知れないけど、普段は誰にも云えないような心の中の小さなわだかまりなんかをマミ姉にお掃除してもらえば、翌週からは晴れ晴れとした君になれちゃったりするかもよ。ちょっとクサイ?

そして大団円後は入稿を残すのみ…

収録は予告通り30分で終了した。凄いな〜。前にラジオ番組やってた時は、30分番組の録りに1時間半かけてたっていうのに…（かけ過ぎだっつーの）。

でも無事終わって良かった良かった、皆さんお疲れさまでした。

こうしてケダマッチは撮ったばかりのデジカメ画像を大切に抱きしめて、編集部へひた走るのでした。

なぜって?だって今日ってもう4月3日なんだモン、この本出るの4月15日だよ〜マジマジマジ?って感じ。

ま、いつものことか…。凸版印刷の花川さんとそのムスコさん、ホントにゴメンね

4月11日の1回目の放送は聴いてくれたかな？今回はそのときの収録模様をレポートしちゃうぞ。

放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができるぞ！
放送局＆放送時間
（東京）文化放送・QR　毎週金曜26：00〜26：30
（大阪）朝日放送・ABC　毎週金曜25：10〜25：40
（名古屋）東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30〜24：00
（博多）九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00〜24：30
（札幌）STVラジオ　毎週日曜23：30〜24：00
（仙台）東北放送・TBC　毎週金曜23：00〜23：30

小森まなみの素敵に Love for You

ゲーメストプレゼンツ

パーソナリティ：小森まなみ
八木田真樹



おはかき[illegible]まれた方には、ラブリーカード差し上げます

[illegible]





本番前のなごやかなハガキ選び[illegible]ますな[illegible]。

〜みなさんのおハガキ待ってます！〜
◎マミ姉、やぎたんへのLovely！なメッセージ。イラストも描こう！　◎学校のこと、ゲームのこと、恋のこと、なんでも相談室
◎ラジオで特集して欲しいこと、やって欲しいこともじゃんじゃんリクエストしてね！

八木田真紀

《八木田真紀コメント》
怒涛のような7分間が終わって、まだドキドキが止まりません。これから、私も新しい自分になれるように頑張ります　千里の道も一歩から…一緒に歩こーね

●マミ姉について一言
そばにいると暖かくなれるからお母さんか、お姉ちゃん。一緒に話していると、優しい気持ちになれるんです。

《八木田真樹プロフィール》
4月14日生まれ
福岡県北九州市
■声優活動
「キテレツ大百科」CX
「セーラームーンS」TV朝日
「SLAMDUNK」TV朝日
「G．S美神」劇場用
「あすか120%バーニングフェスト！！」(PS版)
「ストーンウォーカーズ」(PS版)



佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第66回

文・4コマ／佐竹雅昭

●●●●●●●

桜の花が見頃になってきた。冬もようやく終わって、生き物がいきいきし始めるこの時期、怪獣王子が遭遇したある出来事とは…?

怪・猫男

ある日の夜中、私は手に入れたばかりの『ブシドーブレード』をプレイしていた。

ザクッ、バサッ、ドバッ！

刀で斬った時の感触が私の手に伝わってくる。

血が噴き出し、私の背筋もゾッとした。

そんな時だった。

外で不思議な声が聞こえてきた。

「ニャ〜オ〜」

いや。

「ミイヤァァオ〜」

それは猫の鳴き声のようだった。

しかし、猫の鳴き声にしては少し違う。

しばらくすると再び鳴き声が聞こえてきた。

「ニャ〜オ〜」

ん!?

先ほどの鳴き声とは違う。キチンとした鳴き声だった。

(やはり猫だったのか)

私は夜中の突然の可愛い訪問者に顔が緩んだ。

(ひょっとしたら腹でも減らして、明かりでも見つけて来たのかな)

少し気になった私はゲームの手を止め、ベランダのほうに立ち上がった。

その時、再び。

「ミイヤァァオ〜」

!?

「ニャ〜オ〜」という鳴き声は心が洗われるようなくらい透き通っているのだが、「ミイヤァァオ〜」というのはかなり聞き苦しいほどのダミ声で、猫の鳴き声にしてはどこか不自然な感じがした。

(2匹いるな)

しかし、どうもダミ声のほうは違和感を感じた。

(これは真相を突き止めねばならない)

私は5階のベランダの窓を開け下をのぞいた。

何も見えない。

「ニャ〜オ〜」

小さな声で透き通るほうの鳴き声がした。

「猫ちゃん」

私は呼んでみた。

すると今度は2匹一斉に鳴き出した。

「ニャ〜、ミイヤァァオ〜」

鳴き声はベランダの視角から届かない所から聞こえた。

私はベランダの柵から身を乗り出してみた。

すると他の部屋の住人たちも私と同じことをしているではないか。

私はマンションの住人たちと軽く笑いながら、おじぎをして、部屋に戻った。

バツが悪かった。

再びゲームに手をかけて、テレビの画面を見た時だ。

他の部屋の子供が一言。

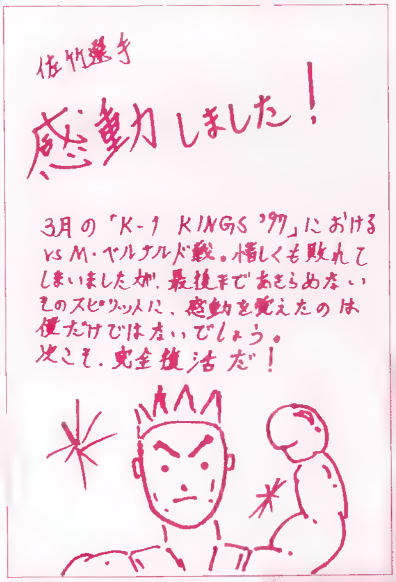
「あっ！猫男」

私は急いでベランダに出たが見つけることはできなかった。

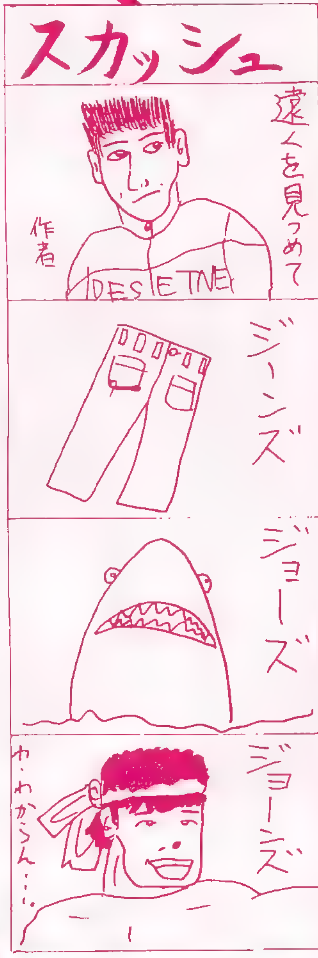
一体、あの声は何だったのか?

次の日、町のウワサでは近所の猫好きのオヤジだったということだ。

何じゃそりゃ！



(東京都　フランダースの犬)



怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重100kg　A型
日夜続く厳しいトレーニングの合間にカードゲームに励んでいる。ちゃくちゃくとデュエルの世界に仲間を引き込む日々

ポエム

「梅干し」
好きな人は好き
嫌いな人は嫌い
それが梅干し
中には種を割って
種の種を食べる
そんなことができる
それが梅干し
byさたやん

お便り募集中!!
㊝コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。
宛先は新声社㊝係。

シューター初心者推奨ゲーム

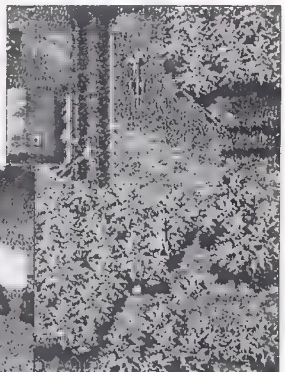
SONIC WINGS LIMITED

いよいよ分岐ステージに突入。キミの運命はどちらに!?

担当：京城

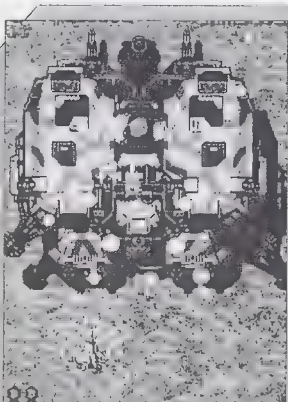
4面 ウラル山脈

海上に出るまでは戦車と空中物の混合攻撃が続く。
出現する戦車のほとんどが得点アイテムを出すので、早めに破壊して熟成させよう。
しばらくすると揚陸ホバー「ポモルニク」が現れる。
ここでボムを使用して、ホバーにダメージを与えつつ熟成を狙うといいだろう。
次に耐久力のあるミサイルが雨あられと降りそそいでくるが、ショットを連射していれば、自機を移動させなくても危険はないので安心だ。

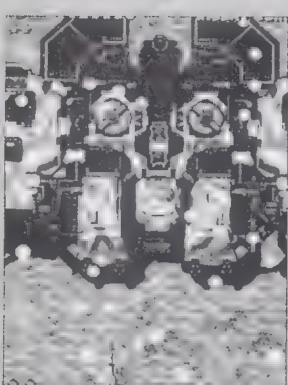

この面は固定になっている。


ここでボム使用。熟成させよう。

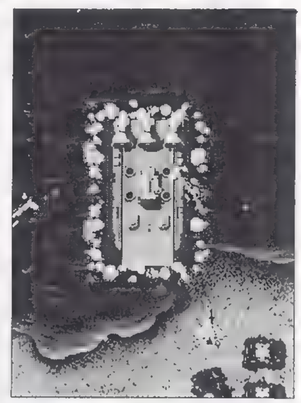
4面ボス 移動要塞 バジールB


砲台は速攻で壊してしまおう。

全面中1、2を争う強さだと思われるこのボスだが、弾のよけ方をパターン化してしまえばあっけなく倒せるようになるはずだ。
ボスに対して正面に位置し、敵弾がきたら徐々に左に移動するのがコツだ。
ボス本体の砲台を早めに処理するようにしよう。


サッと左に抜ける。


正面に位置して、


ソニックウィングス1作目の5面ボスが再登場。

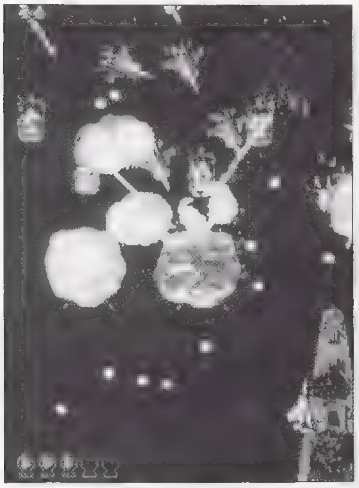

このミサイルはすごく堅いので注意。

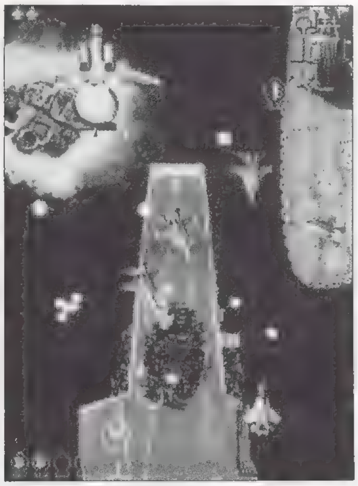
5面(低スコア)エーゲ海

中ボス 海上要塞ナヴァロン

この面では2WAY弾を撃ってくる戦闘機がライバルだ。
他の敵との混合攻撃は、低スコアの面とは思えないほど危険なので、気をひきしめてかかりたいところだ。

中央の空洞の中から出現する2種類の砲台が弱点になっている。
常に水上戦車が湧き出てくるのでうまく処理していこう。


厳しい攻撃だ。


空中物に気を配ろう。

5面(低スコア)ボス 砲艦ノブゴロド

ボス本体にダメージを与えると、弾をバラ撒きながら下に突っ込んでくるので、画面上で弾の間をくぐるようによけたあと、ボスの上に乗っかって撃ち込むようにしよう。


乗っかってしまおう。


部品は意外とやわらかい。


スクロールは停止している。

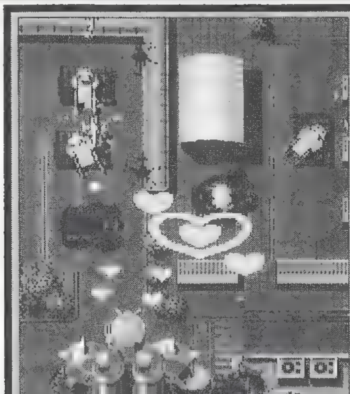
キートン・ハート・ビームを撃ち込め！

機体セレクト画面で一番左上に位置するF－117N。もちろんボムはおなじみの絶対無敵巨大ロボ「メガキートンMKⅢ」だが、実はこのメガキートン、ハート型のビームを発射することができるのだ。
やり方は、ボム使用中（メガキートン発生中）に、下記のコマンドを素早く入力すればOK。効果が切れるまで敵をサーチし続ける、なかなかスグレもののビームなのだ！

コマンド

⬆⬇⬆⬆＋Aボタン

※素早く入力しよう！


相変わらずの破天荒な攻撃ぶり。キートンったら、おちゃめなこと♡

「ソニックウイングスホームページ」にアドレスしよう！
http://www.dreamsquare.co.jp/sw2/sonicto.html

5面(高スコア)ニューヨーク

面が始まってすぐに、自由の女神が出現する。

この自由の女神は一定量のダメージを与えるごとにパワーアップアイテムを出すので、ガンガン撃ち込もう。

このパワーアップアイテムを熟成させていると、ステルス爆撃機B2が現れる。

弾幕をかいくぐりながらアイテムを回収するのは無理があるので、ここでもボムを使うといい。B2にダメージを与えることもできて一石二鳥だ。

都市を抜けて海上に出ると、ステルスがたて続けに出現。

たいした攻撃はしてこないのでアイテム回収に専念しよう。


ボムを使って回収だ。


どんどん出てくる。

5面(高スコア)ボス 戦艦ニュージャージー

開幕は小砲台の処理を最優先しよう。ある程度砲台を壊したら、正面で戦うようにすると、あっけなく破壊できる。


小砲台をすばやく処理しよう。


出現直後がやっかいだ。


海上では先手必勝だ。

感動の最終回 紫炎龍

ランクを下げれば、楽に1周クリアできるぞ。

担当：RED

©1997 Warashi Inc.

ランクを下げよう

この紫炎龍というゲーム、プレイ内容によってかなりランクが変わることが発覚！

フルパワーアップしてボムをためて進むと、3面ぐらいから難しくなってきて、4～5面までノーミスで進むとすごくランクが上がってしまう。

おすすめなのは、1～4面までパワーアップを1個も取らずに青のレーザー装備で進み、5面は赤のバルカン装備にして、1個だけパワーアップを取るパターン。スピードアップは取ってもOK。ボムはどんどん使って、ストックしすぎないようにしたほうがいいぞ。ボムストック数が多すぎるとランクが上がってしまうようだ。目安として、6発以上はストックしないようにするといい。

こんな感じで5面までをプレイしてくれれば、今回の6～8面もかなりランクが下がって楽に進むことができるのでぜひ試してみよう。

ステージ6

6面は、スタートから中盤にかけての中～大型機との戦いがポイントとなる。ショットパワーは1個取り、赤のバルカンでも青のレーザーでもどちらの装備でもよい。

まず写真①の青い中型機は、レーザーの時は3WAYを避けながら横のほうからレーザーを撃っていればOK。

バルカンのときは中型機の撃ってくるミサイルに気をつけて、正面から撃ち込もう。この後すぐに緑色の中型戦艦がくるので注意。

次の写真②の場所、赤い中型機＋緑の中型戦艦は、やや難しいのでボムを使ってしまってもよい。ケチるなら赤い中型機から先に倒す。

写真③の水色の大型機は、手前のほうに2つある小さな砲台を早く壊してしまえばなんとかなる。

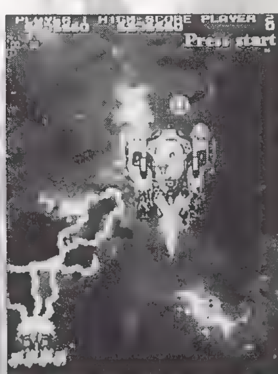
写真④の赤い中型機は、両翼からの3WAY弾に注意しつつ、大きく動いて中央からの3WAY弾＋2WAY弾をまとめて避けよう。

写真⑤の触手付き中型機は、画面一番下にいれば触手には当たらないので、左右の動きだけで弾避けしていればいい。こいつを倒せば1UPが出るぞ。

ボス手前の巨大戦艦は、レーザーを撃ってくる主砲は壊せないので注意。小型の砲台は重なれば撃ってこないことも覚えておこう。



②赤い中型機の砲台を先に壊してしまおう。



①バルカンで撃つときはミサイルに十分注意しよう。



④砲台が開いたら弾の撃ち方が変わる。正面にいないように。



③扇弾はすべて自機を狙っている5WAY。よく見れば避けられる。

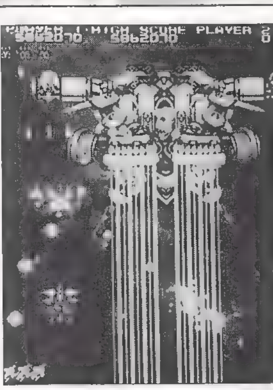
ステージ6ボス

6ボスはなかなかいやな弾の撃ち方をしてくる。特に注意したいのは両肩に付いている砲台からの緑色の弾。

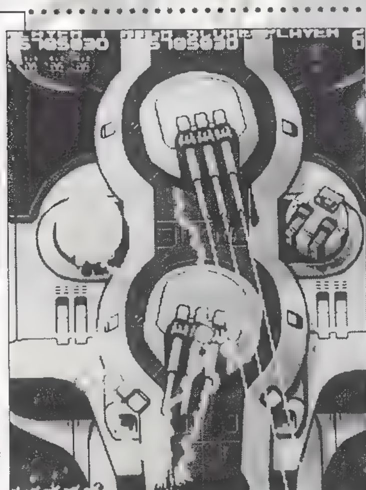
バルカン装備時は狙い撃ちして、早めに壊してしまおう。ボスが腕を組んだら、写真のようにレーザーを撃ってくるので画面端へ逃げること。

両腕とも壊してしまえば勝ったも同然だ。

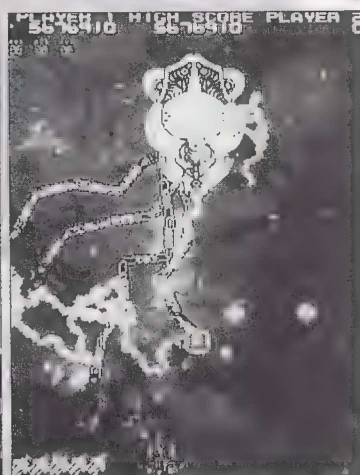
次の面の最初でボムアイテムがたくさん出るので、ボムはケチらず使っていこう。ボムを残して死んじゃダメ。



⑦両肩の砲台がガン。バルカンならなるべく狙って撃ち込みたい。



⑥主砲は壊せないので注意。



⑤はっきりいってこいつは弱い。画面一番下で弾よけするだけでOK。

ステージ7

スタート直後の隕石はボムを出すので、できるだけ撃ってボムを回収しよう。

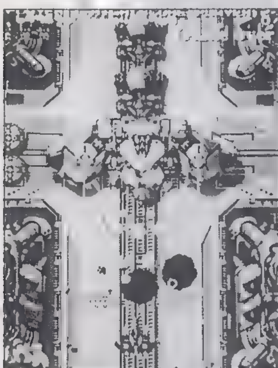
このとき、ボムを回収することに気をとられていると、隕石のカケラに気付かずに自分から突っ込んだりするので注意。背景とまぎらわしいので、よく見て動こう。

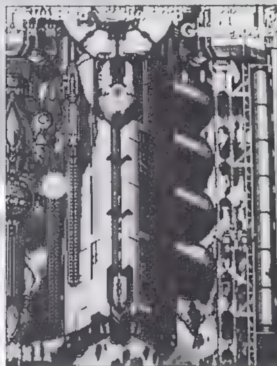
前半面は、ランク上昇を防ぐためボムはあまりストックしないほうが良いが、ここまで来たら出たボムアイテムはすべて取って、この面の後半に備えてガッチリためこんでおくほうがいい。

7面の後半は、耐久力のある中～大型の地上物が多いので、バルカン装備にしておいて、難しい場所では無理せずボムを使うことをおすすめする。隕石地帯でちゃんと集めていればボムの数はたりるはずだ。

写真⑩の画面左側の赤い戦艦は、無視して右側で弾をよけてやり過ごしてもいい。

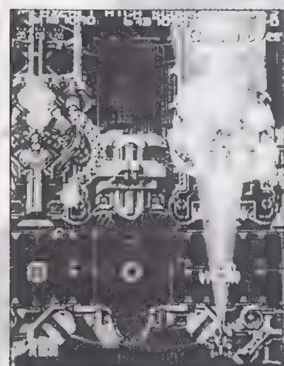
写真⑨、⑪～⑭までのポイントは、ボムを使ってしまおう。これ以外の場所も、ちょっとでも危ない時は即ボムだ。

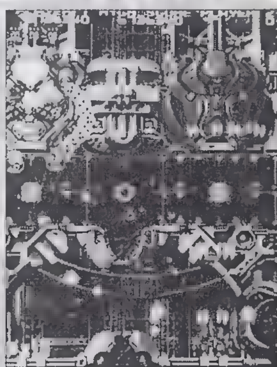

⑪弾を撃たれたら即ボム。


⑩右側で避けてやりすごすのが正解かも。


⑨正面でボムを使って一気に撃ち込もう。


⑧ボムアイテムを回収せよ！けど岩には十分気をつけて。


⑭使わなくてもいけるが、危なかったら迷わず使おう。


⑬右の赤いやつをボムを使って破壊。左のやつは無視して逃がす。


⑫ちょっと撃ち込んだらボム。3機は破壊したい。

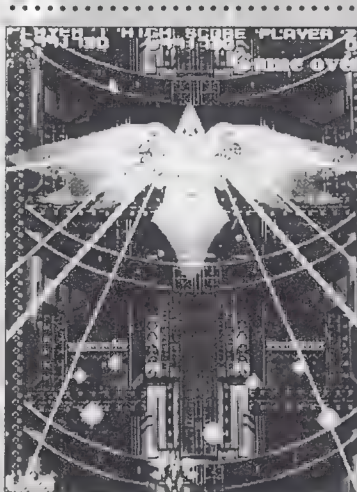
ステージ7ボス

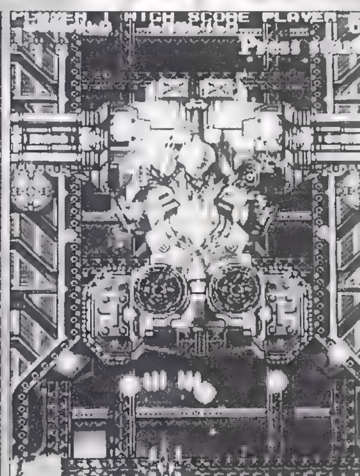
まずは手前の砲台×2を壊してしまおう。砲台を壊したら、正面でひたすら撃ち込んでいく。ボス本体からアームが伸びてザコ戦車を両サイドの道に置くが、道幅が狭い場所では無視してボスの正面で撃ち込みを続けよう。道幅が広い場所では戦車を撃ちに行かなくてはいけない。

ボスの撃ってくる扇弾は1回おきに弾道がずれるようになっている。止まっていても当たらない↓→1キャラ分横に動いて避ける、を交互に繰り返せば楽勝で避けられるぞ。

第2段階の鳥のようなやつは、レーザーを撃ってくるので（写真⑯）正面からあんまりずれて横へ動くと危険。

レーザー発射前に鳴る効果音が聞こえたら、必ずボスの正面にいるようにしよう。


⑯正面で撃ち込みながら弾よけあるのみ。


⑮道幅が広くなったら、ザコ戦車は撃ちに行かなくてはならない。

ステージ8

装備はクリアするだけならミサイルかバルカン（パワーを上げる）が楽。

いきなり4面ボスとして登場したロボットが現れるが、すぐにラスボスの放つレーザーで消滅させられてしまう。そしていよいよラスボスとの戦いになる。こいつの攻撃で厳しいのは写真⑰と⑱。

⑰のほうはボスの正面で主に小さい弾の扇弾に注意してあまり大きく動かずに避ける。

⑱は、狙って撃ってくる弾に注意しつつ、クロスしてくる弾のスキ間を見切って避ける。両方とも、特に楽な避け方はなさそうなので、練習して慣れてもらうしかない。

ボスの肩の部分を壊すと楽になるので、出現直後にできるだけ撃ち込むようにしよう。

両肩を壊してしまえば、⑰、⑱の攻撃はこなくなり、扇弾のみのモードになる。この攻撃はよく見て左右の微調整でかわそう。


⑰クロス弾のモードから移るときが特に危険。


⑱クロスする弾をよく見て、間を抜ける。


⑲両肩を壊せばあと少し。

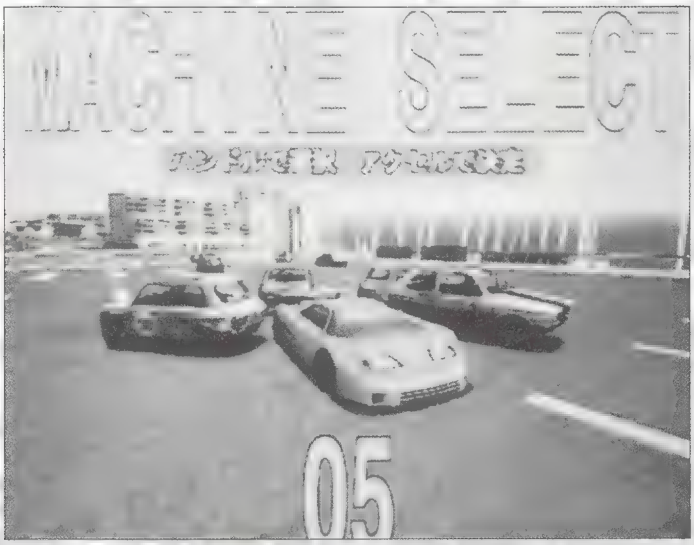
スーパーカーに乗ろう！

GTI CLUB

RALLY COTE D'AZUR

今までは、小型のクルマで
走ってきたが、あの中に
１台、スーパーカーがいたよね!
あれを使って走るのにトライしてみたい!
まずはどんなクルマなのかをチェックしてから!

担当：ずるずる



スーパーカーにまずはトライ！そのスピードに慣れよう!

とーにかくスピードが違うのだ！なんたってスーパーカーですから！

ちょっとしたストレートがあればす～ぐに１００km/h以上になるのですから！

スピードが出ると…そう！カーブが曲がれないのです！

となるとスピード調整も必要になるのです！

スピードが出れば制動距離も当然のびる!!

当たり前のことなのだが、スピードが出れば止まるのに必要な距離が生じる。

これによりどんなことが起きてくるかというと、対向車などの障害物の発見が遅れたとき、よけられずにぶつかる確率が上がってくる！

なぜその確率が上がってくるのかというと、今まで使っていたコンパクトクラスのクルマでのスピードの次元で前方を見ているため、アクシデントの発見に遅れが生じるためだ！

それを防止するには、より先、遠くを見るようにし、事故を予見できるようにしたい。

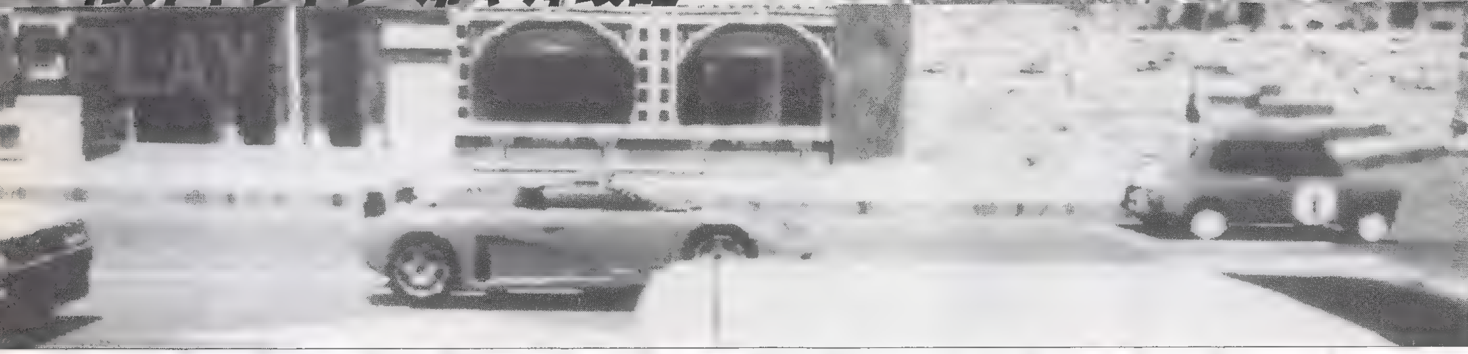
より緊張してハンドルを握らないと走れないぞー！



スピードが速い。発見が遅れると…このようになる！



ちゃんと締め切り守りなさい！
限界ギリギリ　冷や汗攻略



あの近道ではより注意して走らないと…

超上級で使える?スタート直後のショートカットをこのスーパーカーでトライする！当然ながらスピードを出しての試みは100%失敗をする！これは今まで使っていたコンパクトクラスのクルマでご承知のはず。

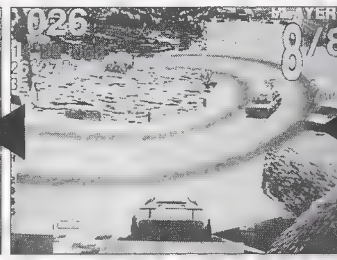
ではどのぐらいのスピードで下へ降りていけばいいのか。それを実際にトライしてみました。そのときの写真（連続もの！）がそれです！

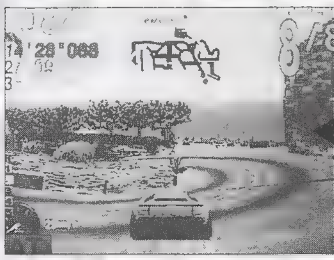
重力で落ちていく力を利用し、アクセルには絶対に触れないようにし、まずブレーキをいっぱいまで踏んだ状態をキープする形で、ほんの少しだけブレーキを緩めてやればOK。少しずつ坂を下り始めてくれる。











一番注意するのは、ガケから下の道路に降りるとき。このとき、できるだけスピードを殺すようにしないと…大転倒をするぞ！

視点が視点だけに、その落ちていく斜度がわかりにくいが、ここ、かなり下っています！そのためかなりスピードが出るみたい。しっかりブレーキを踏み込んでいないとあっという間に下へ降りちゃうので注意してほしい。いかに速く落ちるかトライする?

これが大転倒！いったい何回転がった?

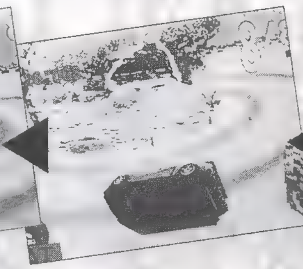
んじゃあ試しに転がってみようということで、アクセルを踏まず、ブレーキを踏まずに落ちてみました。

それがこの長〜い連続写真です！

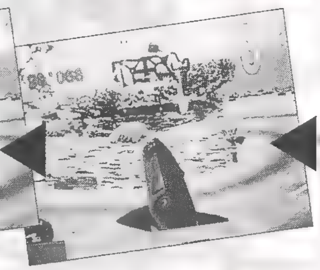
ダーッと落ちていったあと下の道路へ出た瞬間、クルマは大横転状態へ！

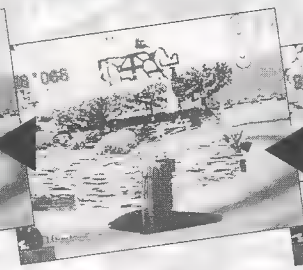
ゴロン！ゴロン！ゴロン…とにかく派手に転がりますこのスーパーカー！落ちるスピードにも関係がありそう。



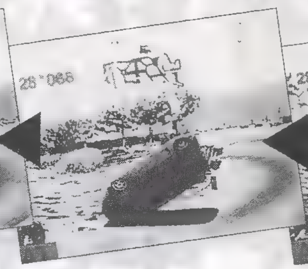




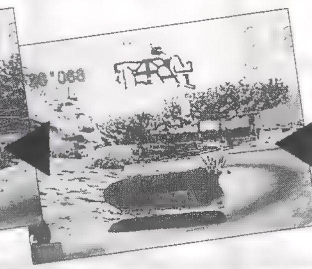


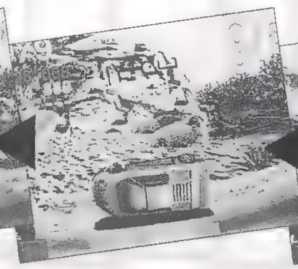


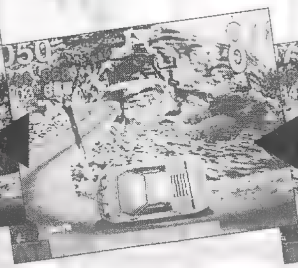


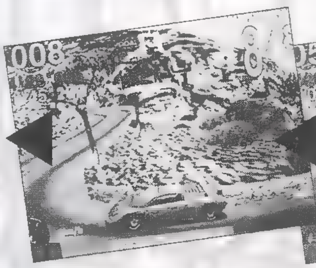












でもこのスーパーカー、これだけの大ダメージを受けてもすぐ走れるのですからたいしたものです！まあゲームですからね！

ここまで転がると、相当のタイムロスですヨ！マジに！

スーパーカーだって汚れる！背が低いけど…

このステージの高いところにある短いトンネルをショートカットする林の中を通るとクルマが汚れる！ということにみなさん、お気付きですよね！その汚れ、港から少し入ったところにあるガソリンスタンドの洗車マシーンで洗い落とせるのです！知ってました？このこと！





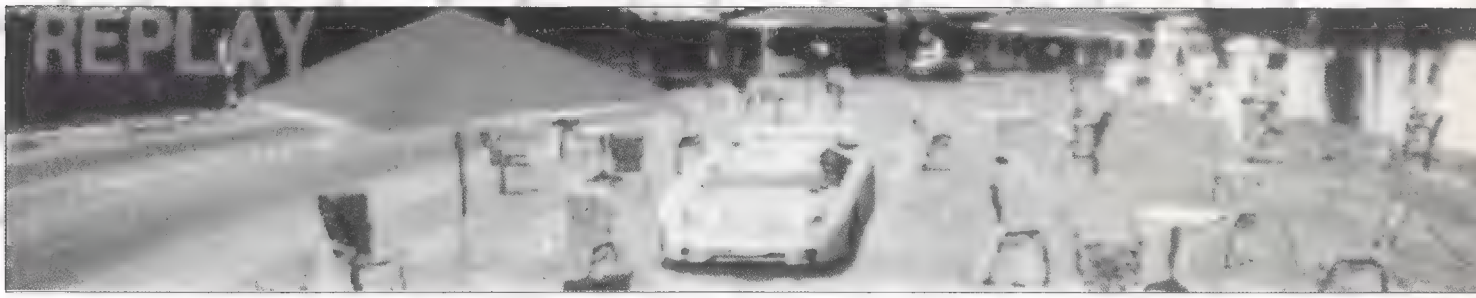
スーパーカーを洗車マシーンに入れるなんて！でもやるっス！

ここを通ることで、汚れていたクルマがなんときれいになっちゃうのです！

それを実演してみました！でもよ〜く見ると、クルマの屋根の部分、ブラシが当たっていないんだよね！

でもいっか！汚れているところは、サイド、前後の下のほうだから…。

こんな遊び心のあるゲーム私は好きです。みなさんは？



書店(帖合)印

部数　冊

ゲーメスト単行本

- ストII 波動拳の謎　定価980円
- 餓狼伝説の謎　定価980円
- 侍魂の謎　定価980円
- ワールドヒーローズの謎　定価880円
- 龍虎の拳の謎　定価880円
- 豪血寺一族の謎　定価880円
- KOF'94の謎　定価880円
- 真侍魂の謎　定価880円
- ヴァンパイアの謎　定価880円
- スーパーリアル麻雀のひみつ　定価880円
- ヴァンパイアハンターの謎　定価880円
- 餓狼伝説3の謎　定価880円
- 鉄拳の謎　定価880円

ゲーメストZ文庫

- ヴァンパイアハンター外伝 〜紅い月の魔女〜　モリガン編 定価570円
- ストリートファイターII(外伝) ウルティメット・タワーズ1　定価590円
- 幻想神話ラスト・ラグナロク1　定価590円
- ヴァンパイアハンター外伝 〜終わらない春〜　レイレイ編 定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

書店TEL (　　)
FAX (　　)

書名	冊数
速攻生徒会② 定価520円 小川雅史	冊
ヴァンパイアハンター② 定価880円 藤田丈士	冊
カプコン美少女戦士コミックアンソロジー③ 定価780円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー③ 定価780円	冊
ストリートファイターZERO② 定価550円 中平正彦	冊
出たな!ツインビー③ 定価850円 吉崎観音	冊
KOF'96外伝⑥ 定価580円 鷹岬諒	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑧ 定価580円	冊
サムスピ天草降臨コミックアンソロジー 定価880円	冊
鉄拳2② 定価850円 式田典史	冊
スーパーリアル麻雀PVコミックアンソロジー 定価780円	冊
ねこぱかアンソロジー② 定価780円	冊
サイキックフォース②アンソロジー 定価880円	冊
美少女パーティ 定価780円	冊
ワールドヒーローズ2⑤ 定価850円 雑君保プ	冊
ゲームギャグ1Pコミック カプコン編② 定価580円	冊
ゲームギャグ1Pコミック SNK編 定価580円	冊
さくらがんばる! 定価550円 中平正彦	冊
サムライスピリッツ天草降臨 4コマ決定版 定価580円	冊
カーマンに指令を 定価880円 天獅子悦也	冊
デッド オア アライブ 4コマ決定版 定価580円	冊
	冊

月　日

株式会社 新声社

◆GAMEST◆5月15日号プレゼント◆

◆ゲーメスト5月15日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、142ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは5月15日(消印有効)。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
[　　　　][　　　　][　　　　]

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
[　　　　]

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
[　　　　]

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
[　　　　]

5:今、熱中しているゲームは何ですか?[　　　　]

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?[　　　　]

7:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他(　　　　)

8:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。[　][　]

9:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中!▼レッツゲーセン!▼みんなで悩もう&答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	数量
真サムライスピリッツ 定価 4,800円	本
バーチャファイター2 定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター 定価 4,800円	本
餓狼伝説3 定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO 定価 4,800円	本
KOF'95 定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣 定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ 定価 4,800円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル 定価 5,800円	本
バトルガレッガ 定価 5,800円	本
サイキックフォース 定価 5,800円	本
KOF'96 定価 4,800円	本
X-MEN vs. STREET FIGHTER 定価 5,800円	本
サムライスピリッツ天草降臨 本体価格 4,800円	本
ストリートファイターEX 本体価格 4,800円	本

お名前

お電話

条件 買切

年 月 日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL ( )
FAX ( )

部数 冊

条件 書名

担当者

回 巻

定価

月 日

株式会社 新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社
対戦アイランド係

キリトリ線

(ふりがな)
お名前　年齢（ ）歳　性別（男・女）※

ご住所 〒□□□-□□
※都道府県

①小学（ ）年 ②中学（ ）年
③高校（ ）年 ④大学（ ）年
⑤社会人 ⑥その他（ ）

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社
ゲーメスト編集部行
（5月15日号）

キリトリ線

(ふりがな)
お名前　年齢（ ）歳　性別（男・女）※

ご住所 〒□□□-□□
※都道府県

①小学（ ）年 ②中学（ ）年
③高校（ ）年 ④大学（ ）年
⑤社会人 ⑥その他（ ）

ご希望の賞品名とその番号

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④その他

※の部分は○でお囲みください

グレート本屋さんリスト　ゲーメストバックナンバー常備店

すばらしい本屋さん131軒

北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100
●リーブルなにわ
札幌市中央区南一条西四丁目　日之出ビル
☎011-221-3800
●アニメ&ゲームショップめっか
北海道札幌市西区琴似1条4丁目2-12
イチダビル2F
☎011-614-6430
●なにわ書房グランドホテル前店
北海道札幌市中央区北1条西3
☎011-211-4433
●文教堂書店発寒店
北海道札幌市手稲区新発寒4条
1丁目1110
☎011-669-2205

東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1-10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666
●岩瀬書店コミックアイランド店
福島県福島市本町1-21
☎0245-23-0366

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●Bee-One　三省堂書店
千葉県千葉市富士見2-3-1
☎043-224-1881
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビル1F
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●ヤマギワソフト館　6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
☎03-3253-2111
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富ビル1F
☎03-5456-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●えるぱれショップ渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル5F
☎03-3462-2704　FAX:03-3462-2904
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスⅡ1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●鎌倉書店
神奈川県鎌倉市大船1-24-1
☎0467-46-2619
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611
●くまざわ書店コミックランドビーワン
東京都八王子市旭町2-11
☎0426-25-1201
●紀伊國屋書店新宿南店
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2
タカシマヤ　タイムズスクエア1F
☎03-5361-3301

北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4-30
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236
●とのさまーとR
新潟県新潟市天神尾2-9-14　ライフビル2F
☎025-245-4141

東海地方

●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7-1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●えるぱれショップ大阪店
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんさ会館6F
☎06-636-3401　FAX:06-636-3402
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作4-15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3階
☎078-393-0170

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町7ジャスコ6F
☎0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366
●いのまた書店
鹿児島県鹿児島市寿5-18-4
☎0994-41-3395
●まるぶん　コミックワールド
熊本県熊本市上通町5－1
☎096-354-5963
●ひょうたん書店
鹿児島県鹿児島市西田2－8－7
☎099-253-2925

コミック 虎の穴 とらのあな

1号店カードフロアーにてシングルカード(MTG、エヴァンゲリオン)取扱い始めました。
今すぐTEL・FAXにて注文できます
⇨営業時間12:00～21:00・FAX24H

☎03-5256-2889
FAX03-5256-2898(24H)

①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ ⑧合計金額

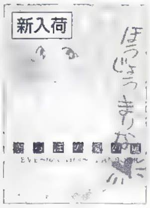
⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ

① 電話／FAXにて注文
⇩
商品が届く
(注文後5・7日前後で)
⇩
配達員に代金を払う
(商品代金＋手数料¥800 ¥1000)
※電話、FAXにて注文の際は、代金のお支払いは全て着払い(代金引換)となります。

② 郵便小為替＋手紙
⇩
①番～⑧番までを記入した用紙と商品代金＋¥600(送料)の為替を同封し下記通販部を郵送ください
為替は全国¥600均一です(離島を除く)
⇩
商品が届く(注文書到着後10日前後で)
※すべての商品が品切れの場合は手数料100円を引いてご返却する場合もあります。



通販部：〒101 千代田区外神田3-10-3-3F虎の穴通販部



●空っぽの愛の嵐
No2395 価格¥400
★はるまき組合
人気ゲームEVEギャグ本。穴ウメのときメモも◎!



●片思いの守り方
No2396 価格¥700
★TWIN HEART
同級生1、2&下級生本。1冊で3度楽しめる本です。



●幻影少女
No1784 価格¥800
★うにいくら丼
常に主人公を見守る館林のけなげな魅力が一杯の一冊



●PSYCO DELICIOUS 10
No1835 価格¥1000
★たらこ工房
たくま朋正さんの同人誌シリーズも10冊目!買いです



●月や森や湖へ行こう
No2416 価格¥800
★薄荷屋
とってもラブリーなセーラー戦士の日常に爆笑の一冊。



●殺人者たち
No1965 価格¥900
★セゾル・ローズ・カンパニー
シリアスに迫るセラムンハードボイルドマンガです。



●Happy Icecream
No2325 価格¥800
★あつあつCOOK
赤チャとさんぎょ注意報のギャグ本。カワイさ爆発!



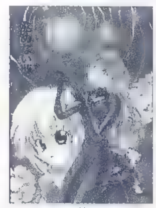
●桜華絢爛・弐
No1783 価格¥700
★うにいくら丼
互いの身体をかけたコイコイ勝負。さて結末やいかに



●ザ・コマーシャル18
No1943 価格¥1300
★モモのつぼみ
ベガとキャミィの過去などゲームのパロディが満載。



●P3
No1795 価格¥1000
★S.A.R.A.双樹
ネコ耳好きな人にはたまらない一冊。カワイさ爆発!



●覚めない夢
No2035 価格¥800
★ピリカ
目覚めぬアスカの心を描くシリアスな作品です。



●JO;KE SPECIAL
No2309 価格¥700
★GUERILA-2
チビのレイにナースのミサトさんでエバ病院は大混乱

年齢フリー
18歳未満の方でも購入できます。



●千の夢 鶴の声
No2421 価格¥700
★怪奇日蝕
四姉妹の日常生活が微笑ましく描かれた痕本です。



●はっぱ系
No2425 価格¥700
★おれさまメモリアル
ギャグ&シリアスの雫・痕本。千鶴さんの料理は恐怖



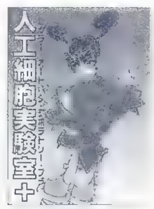
●格ゲーはスルメ
No1864 価格¥700
★かなめ倶楽部
とっても元気のいいリムルルやユリが大活躍の一冊。



●C・B
No1977 価格¥800
★CANCER・02
やたらいい性格のモリガンが登場するカプコン本です



●G.N.P
No1978 価格¥600
★BAD SHEEP
教師ガルフォードと生徒ナコルルは実は夫婦だった!?



●人工細胞実験室+
No1892 価格¥1400
★遺伝子突然変異
かのえゆうし氏のカラーがたっぷりな格闘ゲーム本。



●パンチでメロン
No1970 価格¥700
★Alice Club
八神や草◯といったキャラが楽しいゲーム本です。



●MESSIAH PRAYER;1
No1969 価格¥1000
★Alice Club
吸血鬼と戦う3人の聖者たちを描いたファンタジー。

トラのあな Special Shop TORA NO ANA

18禁商品は本誌ではこれ以上お見せ出来ません!
もっと多くの作品がほしい方は ➡
①虎通カタログを見て注文
②パソパラを見て注文

虎通4号 ➡	¥400	742アイテム
虎通EX2号 3/20発売 ➡	¥100	100アイテム



●KATZE 15
No1873 価格¥3700
★森まん商店
320Pの圧倒的なボリュームで満足度500%



●黙示録
No2429 価格¥1500
★釣りキチ同盟
リツコに想いを打ち明けたマヤは念願が叶って…



●14+14
No2343 価格¥800
★UB
欲求不満のアスカはレイをベットに縛りつけて…



●色欲法華弾9
No2338 価格¥800
★カネコット
シリーズ9作目はリムルル&シャル本。濃いですよ。



●必殺桜大戦
No2157 価格¥1000
★共月亭
降魔から魔神器を隠すため大神が選んだ隠し場所とは



●桜花狂咲
No2149 価格¥1100
★秘密結社M
黒之巣会に捕まり責めを受けても大神を信じるサクラ



●片励会 Vol 11
No1862 価格¥2100
★片励会SPECIAL
片励会の送るこの一冊何回読んでもあきない本です。

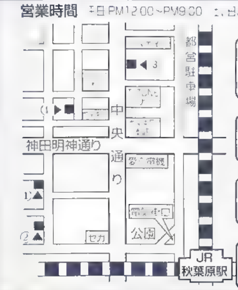


●ありがたきしあわせII
No2430 価格¥1100
★岩崎製本所
ばんぺい君や蛍一に襲われてスクルドが大変な1冊

18禁 ADULT

注)パソパラ・ゲーメスト・メガストア・ZIP等で新刊の入荷情報が違います。

営業時間 平日PM12:00～PM9:00 土、日、祝日AM10:00 PM9:00 ※年中無休



1号店 1F まルノアール
※MTGカード、同人誌、イベントカタログ
〒101 千代田区外神田1-8 / 神林ビル3F
☎03-5256-2802
※虎の穴 古同人誌買取 は4号店へ。

2号店 1F まちまち とんとん
※3F 4F は新刊書籍コーナー
〒101 千代田区外神田 -9-8 ビル 3 4F
☎03-5256-2055

3号店 1F ルノアール 2F
※同人誌コーナー
〒101 千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F
☎03-5256-2838

4号店 1F SOS V パラダイス
※特価本、古同人誌専門店
〒101 千代田区外神田3-11-2ビル 2 7F
☎03-5256-2019

秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか?
同人誌 同人ソフト 大募集!!
まず!TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください
何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください! 初めての方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません
これ以外のアイテム満載の 全国通販
虎カタログ4号発売中!
価格700円(送込) 詳しくは5256-2889まで

当然のことですが… 直接お店でも買えます!

売り

1号店	各種カード(MTG)／同人誌・イベントカタログ
2号店3F.4F	新書フロア/最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
3号店	同人誌フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム
4号店	売り買いフロア／古同人誌・少女写真集・特価本

買い

全国のコミック、同人誌、少女写真集求む!
50冊以上なら着払いOK。詳しくはTELにて
(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。(03-5256-2019)


ちくしょー
強くなりたい…!!
はあ…
パラパラ
ん!?
これだ!! MID
東京都・三浦 進くん（16才）の体験
テープを聴く
強さの扉が開く
パワー・スピード・破壊力が3~5倍アップ!!
わずか1カ月後 不良3人をぶっとばせた!!
俺の秘密を知りたいヤツ下にハガキを送れ!!
LOVE
※この講座は喧嘩を奨励するものではありません。

入学式や始業式も終わって、さあこれから新しい人生が始まりそうな予感。
みんな自分を変えようぜ。脳内革命だ〜っ(影響されすぎのギャンブラー)。

EVENT

怪獣王子、完全復活まであと一歩!「K-1 KINGS '97」リポート

3月16日、横浜アリーナにおいて繰り広げられた「K-1 KINGS'97」のドリームマッチの数々は、ドーム3連戦を控えたK-1黄金期の到来を期待させるに十分すぎるモノであった。

個々の試合の結果に関しては既にTV、新聞、雑誌などで知っていることと思われるのでここではあえて語らない。

今大会で私が言いたいことはただ一つ、とにかく佐竹よく頑張ったということだけだ。

試合に先駆けての記者懇親会では、

「パンチをもらわない、効かされないようなポジションと重心のかけ方が重要。それを無視してベルナルドがガンガン来てくれたらオイシイ」

と語っていた佐竹だが、試合は1Rからそのオイシイはずの展開になった。

だが、佐竹はベルナルドの予想以上の猛攻になすすべがない。ガードをふっとばし、入り込んでくるベルナルドのハンマーパンチ。佐竹のローキックもまるで効き目がないようにみえる。

強烈な左フックをくらい崩れ落ちる佐竹。なんとか立ち上がるも劣勢の状況は変わらない。まもなくこれまた渾身の右アッパーをもらいダウンする佐竹。誰もがもう立てないだろうと思うほどのダメージを受けたがそれでも立ち上がる。

途中ジャッジがスリップダウンをTKOと勘違いし、混乱を招く場面もあったが、とりあえず命からがら1RKOを免れた。

2R目開始直後、横浜アリーナ超満員の観衆がリング上に釘付けになった。それまで一方的にやられ続けていた佐竹が、左の後ろ回し蹴りをベルナルドの顔面にぶちこみ、猛然と反撃のラッシュをかけたのだ。

それは我らが怪獣王子佐竹雅昭が完全復活への狼煙をあげた瞬間であり、それと同時に今大会中最も盛り上がった瞬間でもあった。

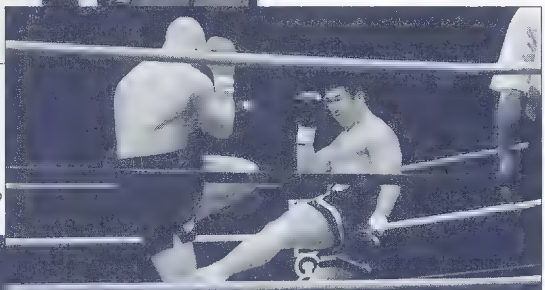
それまでA・フグ戦での失望から冷ややかに状況を見つめていたファンも、力の限り叫んでいた。

「佐竹がんばれ〜っ!」

結局試合は2R佐竹KOという形で幕を閉じたが、前回とは全く違う佐竹の積極的な戦いぶりにファンも大満足で、今後の佐竹の活躍にもおおいに期待が持てそうな実りある1戦であった。



気合の入った表情の佐竹。心中によぎるものは…。



南アフリカの怪物には佐竹のローキックも通用しなかった。

巨体のわりにリズム感のいいところを見せるベルナルド。



「ドラゴンクエストIII」オリジナル・ゲーム・ミュージック発売!

スーパーファミコンからプレイステーションへのプラットホームの移籍や「ドラゴンクエストVII」の製作発表会が行われ、にわかに活況を帯びてきたドラクエ周辺だが歴代作品群の中で誰もが認める名作といえばやはり「ドラゴンクエストIII」だろう。

ロトシリーズ最終作であり、転職という要素を初めてドラクエに持ち込んだその独特の世界観は、発売から時を経た今でも根強い人気を誇っている。

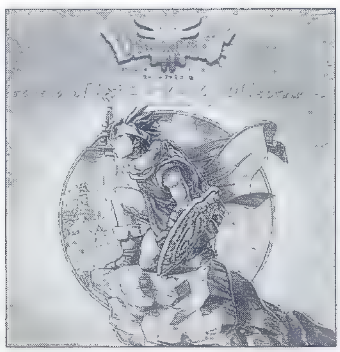
その人気ぶりは最近SFCで再発され、かなりの本数を売り上げたことでも立証済み。

さてその「ドラゴンクエストIII」だが初のゲーム基板音源のみで収録したオリジナル・ゲーム・ミュージック・アルバムが4月21日にソニー・ミュージックエンタテインメントから発売される。

すぎやまこういち、堀井雄二というゴールデンコンビがそれぞれ企画・監修、解説として関わり、なしうる限りの最善のものが出来たと自負しているだけに期待度は大だ。

価格は2039円(税込みで初回限定特典として「ドラゴンクエストIII」のロゴステッカーが付いてくるというからファンにとっては嬉しい限りだろう。

ドラクエIIIをクリアした人もクリアしていない人もレコード屋へ予約に走れー!



SOFT

期待の3D・RPG「バロック」順調に製作中

(株)スティングから「バロック」という名の3D・RPGがSS専用ソフトとして発売される。

ざっとストーリーを紹介しよう。

大熱波と呼ばれる現象によって歪んだ世界の中で、記憶を失い罪悪感だけを感じている主人公。彼が導かれるままに神経塔と呼ばれる塔に向かうところから物語は始まる。歪み変化していく神経塔、荒れた大地、奇怪な人々との対話。やがて主人公は地球が歪んだ原因や謎が、神経塔と深く関わりがあることに気づく…。

どうだい面白そうな設定だろう。メーカーから送られてきたコメントを紹介しよう。

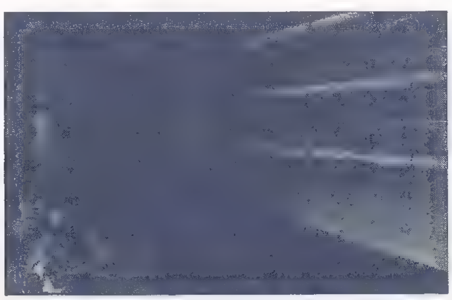
Q:「バロック」のコンセプトは?

A:多層展開、構造変化、自由空間という3つのキーワードがコンセプトです。「多層展開」というのはプレイヤーの行動が様々な影響を与えながら展開が変わっていき、何度でも遊べる多層的な構造です。「構造変化」というのはマップの構造や他者の反応がプレイするたびに変化します。「自由空間」は緻密なグラフィックとサウンドで立体空間を表現。その空間を自由に行動可能なものです。

Q:他の3D・RPGと比べてココが違うという点は?

A:世界設定、グラフィック緻密さ、多層的なシステムなどです。

というようなコメントを聞いただけでも今からワクワクしちゃうね。発売時期は未定だが期待してまとう。



*写真は開発途中のものです。

"花の吐息"が聴こえる… 白鳥由里ミニアルバム発売

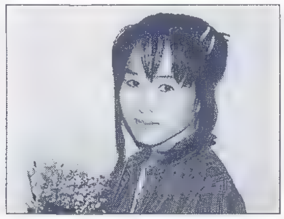
自分の声に一番合う音(声)って何だろう?という問いに、一つの答えを聴かせてくれるCDの紹介だ。

4月25日にバップより発売される白鳥由里ア・カペラミニアルバム「Baby's breath」は、全7曲のボーカルからコーラス、及びすべてのボイスを本人の声だけで組み上げられている。

「自分の中でアカペラ曲は結構評判がよくて(笑)、自分の声だけでやったら素敵なものになるかなあと思ってやってみました。音を少しでも外すと不協和音になってしまうので、そこに腐心しました。

私の声は一本だと音にかき消されてしまうので、コーラスを入れたりして補強してみました。何かそれって花で言うとかすみ草みたいだよねっということで、英語でかすみ草をこう言うらしいのでタイトルにしました(本人談)」

華のある声にサウンドプロデュース新居昭乃とくりゃぁ、お素敵マチガイナシだ。1800円で音の花束を買おう。


タイトル曲にもなった、かすみ草と。"華"と"花"の共演だ。

一本で3度おいしい「ファルコムクラシックス」発売!!

80年代にパソコン用ゲームソフトとして大ヒットを記録した日本ファルコム㈱のRPG3作品「ドラゴンスレイヤー(Dragon Slayer)」、「ザナドゥ(XANADU)」、「イース(Ancient Ys Vanished)」を1パッケージにまとめたお得なソフト「ファルコムクラシックス」が、セガサターン用ソフトとして発売される。

今回SS用にグラフィックはすべて描き直し、BGMもSSの音源をフルに活用した聞き応えあるサウンドを実現。

初回プレスはキャラクター映像や資料などを収録したスペシャルディスクを添付した特別限定2枚組なので、限定生産モノに目がない人はとりあえず押さえておこう。


制作元:日本ファルコム㈱
発売・販売元:日本ビクター㈱

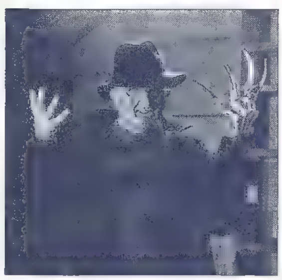
□価格
初回生産限定2枚組 6800円
通常1枚版 5800円
□発売時期 11月予定

ネオジオワールドで素晴らしき悪夢を…

茨城県土浦市にあるエス・エヌ・ケイの魔の巣窟・ネオジオワールドに、このたび新たな恐怖が加わることになった。その名も「エルム街の悪夢」。パート1はウェス・クレイブン監督による「夢」を扱ったサイコホラーの名作としてあまりに名高く、パート4においては「ダイハード2」のレニー・ハーリン監督のハリウッド出世作となった作品だ(全米No.1ヒット)。

その「エルム街の悪夢」が、期間限定のホラーアトラクションとして、ネオジオワールド内によみがえる。80坪に及ぶ敷地内に、フレディにより設置された仕掛けをくぐりぬけてゴールを目指す。あなたはフレディによって作られた悪夢の時間を、無事抜け出すことができるのだろうか!?

期間は3月15日から6月22日まで。お問い合わせは0298・41・3115、ネオジオワールドまで。期間限定なのでお早めにね。



音楽はいいねぇ… リリンの生み出した(以下略)

やっぱりこのソフトの情報が出てこないと買う気がおきないんだよなぁ。

んっ?何のソフトかって?決まってるでしょう。「ファイアーエムブレム」ですよ。

そのファンには感涙もののお知らせだ。

なんと「ファイアーエムブレム」シリーズのオリジナル・ゲームサウンドを収録したベストアルバムが、2タイトル(しかも各2枚組)同時に発売されるぞ!!

VOL.1には『暗黒竜と光の剣('90/FC)』、『外伝('91/FC)』の2作品。VOL.2には『紋章の謎('94/SFC)』、『聖戦の系譜('96/SFC)』の2作品がそれぞれ収録されるので、どの作品のファンも安心してくれ。

この「ファイアーエムブレム ザ・ベスト」は、定価各2940円で4月25日に発売されるので当日はお店へダッシュだ!!

個人的には『紋章の謎』がお薦めだったりします。



©Nintendo

新しいタイトル名募集中

対戦アイランド（仮）

イラストや写真が多く（大きく）なってきたら担当者が苦しんでるサインだ。そのへんを察してやって、みんなハガキを送ってちょ。

案内人：ぴぐ

前回話題にした高いシャンプー、使ってみました。すごい泡立ち&高級感あふれる香り、美容院に紛れ込んだかのようで、すこぶるシアワセでした。

さて、前号でみんなの待ち・ハメに関する自分なりの定義を紹介してみましたので、今回はその反響待ちということで、いったんその話題を離れてみようかと思います。

対戦は確かに面白いけど

●対戦は確かに面白いが、それはあくまでも、シングル台で練習を積み、システムや技を把握してからの話である。ほとんどの人気続編格闘ゲームは高インカムを得られるため、シングル台が設置されてない店が多い。確かに向こうも商売なのだから気持ちは分からなくはないが、やはりハイレベルで楽しい対戦をしたいので、ぜひともシングル台を設置してほしいものだ。このような意見は私だけなのであろうか？

（東京都　美樹原さん大好キッス君）

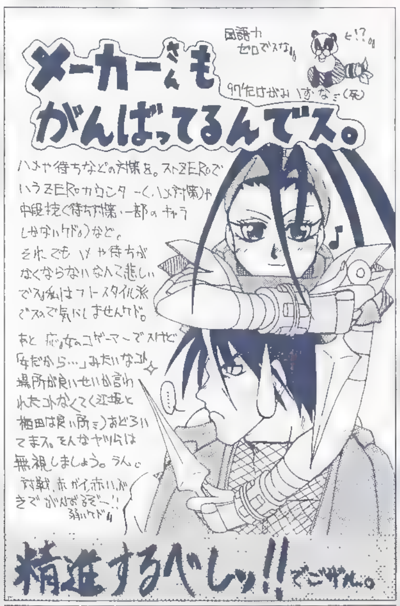
☆システムやキャラの長所・短所（自分・相手とも）を十分に把握しておかないと、とかく単純に強い技や単調な戦法に頼りがち。とはいっても対戦の中では、なかなか新しい発見というのは難しいもの。練習のためにも、やっぱ一人用の台もほしいよね。たとえば2コインで3～5本先取設定の台とかあると便利かな？



●もともと対戦が苦手だった私。3年ほど前から格ゲーにハマって学校までさぼってゲーセンに通ってた頃があったんです。対戦をしたいけど、私一人だったからなかなか乱入できなくて、対戦台の前をウロウロ。それでもやっぱり誰かと対戦がしたくて、なんとか乱入に慣れてきた頃の出来事なんですけど、ヴァンパイアの対戦をしたくて、ある近所のゲーセンに行ったんです。そこには対戦筐体が一台だけあって、ちょうど女の人が独りでヴァンパイアをプレイしてました。そこで私が乱入して、その人に私が勝ったらいきなり筐体を思い切り蹴ってこっちに向かって来て私に「乱入すんじゃねぇよ！ふざけんな！」って言ってきたんです。私はビックリしたけど、ゲーム続けてたんです。その後もその人は私の横に座り、ずっとぶつぶつ私に文句を言うんです。耐えきれなくなってその日はさっさと帰りました。「対戦台」だから乱入されるのは当たり前なのに…。対戦が苦手になりかけたけど、ゲームが好きだから今でも乱入はしてます。そういう人は対戦台でプレイしてるってことを自覚してほしいですね。みなさんの周りにはそういう人いますか？

（東京都　キャミぞさん）

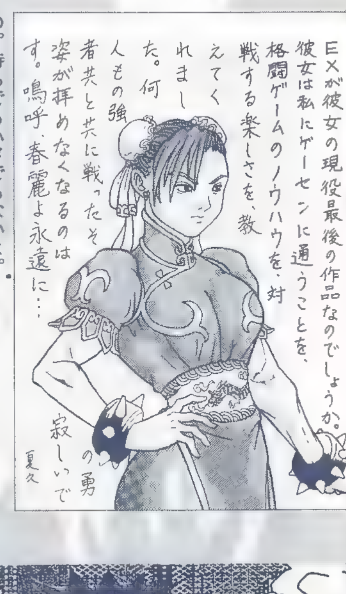
☆昔話になるけど、対戦台がなかった（横並びで対戦してた）頃は「乱入してもいいっすか？」で始まったもの。対戦台が普及して対戦熱は高まったけど、そういったコミュニケーションは少し薄れてきたような気もするなぁ。待ち・ハメがムカつくだの、筐体を蹴飛ばすだのっていったことも、対戦台が普及してなかったらどうなってたのかなぁ、なんて少し考えちゃうね。



●やめよ～よ。乱入台でもさ、見るからに初心者（技が単発で遠目で技を空振りとかしてる）相手に超必キャンセルバリバリのウマい人が乱入すんのをさ。確かに店にはそれ一台しかないよ、そのゲームはさ。あなたもそのゲームやりたいでしょうね、乱入台だもの。待ちでもハメでもないよ。でも、一方的なぶり殺しってのもね、いじめだと思うよ君のスタイル。僕はそう思ったね。

（静岡県　木村君）

☆乱入する側は相手のプレイの巧拙を見て乱入するかどうか決められるが、される側にはまるで決定権はないというのが実情。ゲームを始めた瞬間、かなり実力に開きのあるようなウマい人に乱入されてボテくられた場合、初めに乱入台に座ってしまったほうに責任があるのかなぁ。たまたま座る順番が逆だった場合、この人はウマすぎるから乱入はやめておくか、ということだってできたのに。みなさんの意見を待ってます。



●最近、格闘ものの対戦ゲームが流行のようですが、そろそろ飽きてきました。友達は格闘もの以外はほとんどやらない&やってくれないので、少々取り残された感じのする今日この頃。昔僕らの間で流行していた対戦ゲームは…

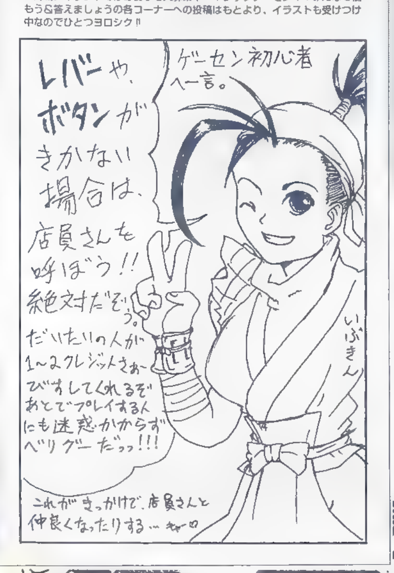
・初期のボンバーマン
・マリオブラザーズ
・今でもやってるアウトランナーズ

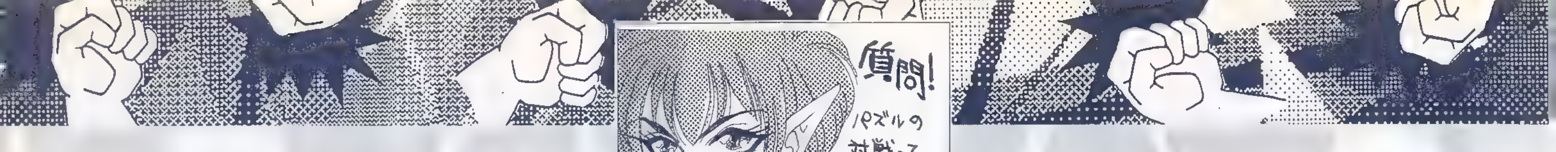
などなど。みなさんはどれくらい対戦ゲームを知ってますか？

（岡山県　可児君）

☆そうそう昔から意外とあるもんだよね、対戦できるゲーム。本来は協力するゲームでもちょいと道を外せば対戦ゲームになるし。先に終わったほうが晩メシおごり、とか。

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう&答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!





みんなで悩もう&答えましょう

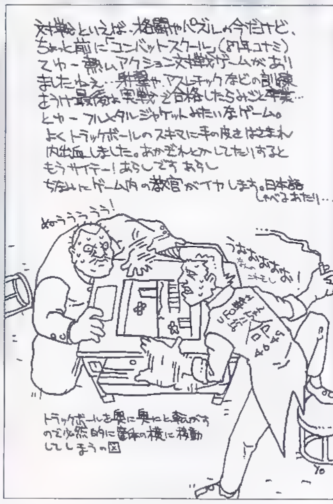
●ファイナルアトミックバスターなどの2回転＋ボタンの技が出ません。コツを教えてください。お願いします。
（埼玉県　ヤンバルクイナ君ほか）

☆ズバリ、狂ったようにレバーを回す…じゃいい加減過ぎるか。とりあえず、スクリューなどの1回転コマンドを練習したときとおんなじ要領で練習すればいいんじゃないのかな。読者のみんなの意見も募集します。

●実は私、6ボタンあるゲームってすごい苦手なんです。ネオジオのように4つのボタンだったらすぐに反応できるんですが、6ボタンだととっさにどのボタンを押せばいいか混乱するんです。頭では分かっていても体が反応しません。このままではストⅡやセイヴァーも満足に楽しめません。どうしたらいいでしょうか。
（三重県　師弟ハンター君）

☆ん～、最初は使うボタンの少なそうなキャラから練習してみてはどうでしょう？攻略記事を読んで、文中に出てくるボタンの数が少ないキャラから入ってみましょう。





マイ・ゲーセンライフ

●受験生という身でありながら、ちょっと遠いが、ゲーセンに行ってきた。休みの日なのに大人などはあまりいなく、子供たちが山ほどいたが、あまり気にせずリアルバウトスペシャルにコインを投入し、ザッキーこと山崎を選択。「今日もオレのナイフが血を欲しがっているぜー」などと言いながら2、3分後、まわりの子供たちの目が私のほうに。「ねぇ、そこの兄ちゃん、その連続技どうやるの？」と聞かれた私。思わず先生になった気分で「これはこうやるんだよ」と教えてあげた。10分後、ゲーセンにはゲームを楽しくやっている私と子供たちの姿があった。子供たちに教えを施したり、対戦で負けてるやつにアドバイスしたりするのもたまにはいいなあという気分になり家に帰った。実に満足した一日だった（勉強はどうした、とは聞かないでください）。
（茨城県　箕輪君）

☆いや～、ほのぼの、ほのぼの。ボクも以前、塾のせんせーやってたからね、物分かりの悪いやつはどつき倒したくなる気持ち、よ～く分かるゾ。ちなみに勉強はどうした？

さて今回の対戦アイランドはこれまで。新しいタイトル名を募集してますので、よろしく～。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28　■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00~4:00 PM6:30~9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。

3D&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	全日制(月~金曜日) AM10:00~PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース

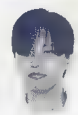
大阪ゲームデザイナー学院

- ■ゲームデザイナー養成講座
- ■ゲームアーティスト養成講座
- ■ゲーム企画・シナリオライター養成講座

(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中!
☎06-882-4980

おめでとう!



サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26~32万円で下宿先紹介できます。



1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池　宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校> '97年4月開講!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　**情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。**

☞ 毎週　金曜日に更新されます。
下記、リスト以外の商品や珍品、逸品が豊富にあります。

アイレム
- R-TYPE Ⅱ 10K
- R-TYPE レオ 12K
- 迷宮島・妖獣伝 各5K
- イメージファイト 10K
- ビジランテ・大工の源さん 各2K
- 10ヤードファイト 3K
- ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
- 〃 〃 Ⅱ・Ⅲ 各22K
- 四川省 2K
- 四川省 Ⅱ 3K
- くっすんおよよ 3K

SNK
- サイコソルジャー 68K
- サスケvsコマンダー 28K
- ギャングウォーズ 5K
- ストリートスマート 5K
- イカリ Sなし 5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板 18K
- ☆☆☆特報☆☆☆
- MV-1用メモリーカードスロット
- 基板、ハーネス一式 10K
- メモリーカード(新品) 3枚付

カプコン
- エグゼドエグゼス 25K
- ガンスモーク 25K
- ストリートファイター 15K
- SF Ⅱ 5K
- SF-Ⅱ ダッシュ 6K
- 〃 ターボ 8K
- USネイビー 18K
- アレスの翼 18K
- チキチキボーイ 20K
- ひげ丸 18K
- 大魔界村 18K
- マジックソード 18K
- ナイツオブザラウンド 15K
- ストライダー飛竜 28K
- 天地を喰う Ⅱ 10K
- CPⅡ 各種 格安

TOA PLAN
- ゴークス(レバー対応) 2K
- パツグン 15K
- V-5 8K
- フィグゼイド 6K
- 達人 4K
- 達人王 12K

コナミ
- グラディウス(電源H付) 35K
- 〃 〃 Ⅱ 25K
- 〃 〃 Ⅲ 25K
- スーパーヘリ・コブラ (c) 5K
- パロディウスだ 3K
- クライムファイター 10K
- 〃 〃 2 12K
- 出たなツインビー 3K
- マーシャルチャンピオン 10K
- ツタンカーム 18K
- パンクショット 3K
- すすめ対戦ぱずるだま 8K
- サーカスチャーリー 15K
- GX ROMボード 格安 1K~

ジャレコ
- プラスアルファ 28K
- ロッドランド 12K
- セイントドラゴン(天聖龍) 6K
- スーチーパイⅡ(ロム) 2K
- P-47エイシス 2K
- 湾岸戦争 2K
- ゲーム天国 2K
- メガシステムマザー 格安

デコ
- 空手道・ロボコップ 各 5K
- ダークシール 8K
- 〃 〃 2 10K
- スクランブルエッグ 18K
- ウルフファング 18K
- クルードバスター 5K
- タンブルポップ 5K
- ファイターズヒストリー 4K
- プロゴルフ・テニス 各3K
- マジカルドロップ 2K
- 〃 〃 +1 5K

セガ
- アッポー 15K
- フリッキー 12K
- ファンタジーゾーン 15K
- タイムスキャナー16B 5K
- カルテット 2 16A 18K
- シャドーダンサー 8K
- ボナンザブラザース(S24) 10K
- ガルディア 15K
- ごんべえのあいむそーりー 18K
- テディボーイブルース 18K
- 青春スキャンダル 15K
- アップンダウン 18K
- ピットホールⅡ 18K
- ワンダーボーイ (c) 5K
- モンスターランド 12K
- ハーニングライバル 18K
- ぷよぷよ通 3K
- ぷよぷよ、タントアール、コラムス2、コラムス 各1K
- ハーチャーファイター 10K
- (コンボ用ハーネス付)

タイトー
- スペースインベーダーCL 25K
- PⅡ.PⅢ.も有り
- クイックス 純正 18K
- アルペンスキー 25K
- ジャングルキング 25K
- ドクタートッペル探険隊 5K
- ぺんぺろぺー 18K
- メイズオブフロット 3K
- シーファイターポセイドン 18K
- 中華大仙 3K
- パズニック 10K
- バブルボブル 15K
- 黄金の城 18K
- 飛鮫(F.SHARK) 5K
- 究極タイガー 5K
- アルカノイド S付 5K
- 〃 リベンジー S付 8K
- ヴォルフィード 3K
- レイメイズ 18K
- フォーティ ラブ 10K
- イグジーザス 12K
- レインボーアイランド 18K
- レイフォース 18K
- アラビアンマジック 18K

F-2 マザーボード有
プリルラ38K・メタルブラック20K・カンフロンティア25K・ミスハグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K

※ マザー不要の場合 -3K

F2マザー 3K(大基板)

F2-Sub
クレヨンしんちゃん．クイズHQ．クイズ人生劇場．ゆうゆのクイズ．クイズクエスト．地球防衛軍．栄光の甲子園．トキメキチャート．ファイナルブロー． 各1K

F3-Subカートリッジ
- ダライアス外伝 2K
- バブルシンフォニー 1K
- エレベーターAcリターン 1K
- パズルボブル2 1K
- アッカンベーダー 1K
- 逆鱗弾 1K
- 一発、各種格安 F3マザー特価

テクモ
- アルゴスの戦士 18K
- スターフォース 15K
- サボテンボンバース 5K
- ガンティーラー 5K
- 雷牙 10K
- サンダードラゴン 10K
- ボンジャック 15K
- がんばれギンくん 5K
- スイマー 18K

テクノス
- くにお君 6K
- ダブルドラゴン 3K

ニチブツ
- アームド エフ 5K
- テラクレスタ(FM音源版) 10K
- 五目ならべ(連珠) 3K
- ムーンエイリアン 28K
- ムーンエイリアン PⅡ 38K
- クレージークライマー(c) 18K
- ムーンクレスタ (c) 12K

UPL
- シュトラール 8K
- ハンダイク 3K
- タスクフォースハリアー 5K
- ゴモラ 5K
- アクロバットミッション 3K
- ノバ2001 8K

ユニバーサル
- ギャラクシーウォーズ 120K
- コスミックモンスター 88K
- コスミックエイリアン 68K
- ミスターDO (c) 3K
- Mr.Do ユニコーン 10K
- Mr.Do ワイルドライド 12K
- ジャンピングジャック 15K

ナムコ
- SⅡボード(?ロム付) 3K
- ナムコクラッシックVol1 12K
- 〃 〃 Vol2 35K
- マーベルランド、オーダイン 18K
- アサルト パネル付 28K
- バックランド 18K
- ニューラリーX 15K
- ラリーX 18K
- ドラゴンスピリット 28K
- ドラゴンバスター 28K
- グロブダー 25K
- マッピー 15K
- ギャプラス 8K
- ドルアーガの塔 28K
- コスモギャングビデオ 5K
- スカイキッド 28K
- スカイキッド DX 48K
- ホッピングマッピー 68K
- ワンダーモモ 38K
- F/A 10K
- スーパーワールドコート 3K
- スーパーパックマン 28K
- ゼビウス 10K
- ティンクルピット 3K
- ギャラガ 5K
- パックギャル(ミスパック) 10K
- パックマン(c)ハングリマン 10K
- ギャラクシアン(c)PⅢロム付 5K
- タンクバタリアン (c) 8K

S1 ROMキット 各5K
デンジャラスシード、ぴすとる大名
ギャラガ88、ワールドコート、
パックマニア、ワースタ、倉庫番

-珍品・逸品- その他
- 戦国エース 15K
- ウルトラマン・クラックス 各2K
- スーパーイーグルショット 3K
- 五月陣戦 連珠貴族 各3K
- ハイパーデュエル 8K
- スカイスマッシャー 3K
- SDガンダム、上海 各2K
- タイムアタッカ(ブロック) 15K
- ニュージグザグ 10K
- ミサイルコマンド P付 68K
- ドンキーコング 28K
- クレージーコング 10K
- わが青春のアルカディア 120K
- ニューヨークニューヨークのロム付
- サーカス(風船割り) 80K
- カベール P付 38K
- サイクルマー坊 P付 85K
- ポレンチ 28K
- キャプテンスタントマン 18K
- シルバーランド 28K
- ペラチャン 28K
- Qハート 38K
- フェニックス 10K
- センチィピード アタリ 48K
- ブラックホール 18K
- レッドUFO 18K
- 銀河帝国の逆襲 (c) 18K
- ストリーキング 18K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局，ファンクラブ夏物語，麻雀フライデー．ビタミンC，ズームイン 雀師，麻雀大予言，ねるとん紅鯨団，ミラージュ，麻雀学園，七次元の妖精，クッとE雀，殺人事件 大人の麻雀，各1K
トリプルウォーズ，クラブ90，極，パニックスタジアム，サーキットの女豹，華折鶴，舞妓花 各2K
スーパー○禁版 10K スーパーリアルⅢ，4K スーパーリアルⅣ 5K スーパーリアルⅤ 5K

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス(3画面) 38K◎ — 各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付
- サンダーブレード (a) 10K
- アフターバーナー Ⅱ (a) 12K
- ギャラクシーフォースⅡ (a) 20K◎
- ストライクファイター (a) 25K◎
- スーパーチェイス 28K
- サンダーセプターⅡ 28K
- スターブレード V21(a) 28K
- エアーコンバット V21(a) 28K
- ソルバルウ V21(a) 28K

（COMBO AV 専用ハーネス 付）

V21シリーズは、電源、ジョイステック付属、

- ギャラクティックストーム 38K◎
- ナイトストライカー 38K◎
- ウォーリアブレード 10K

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の場合もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、 ①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました

基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は**全商品消費税込みです**

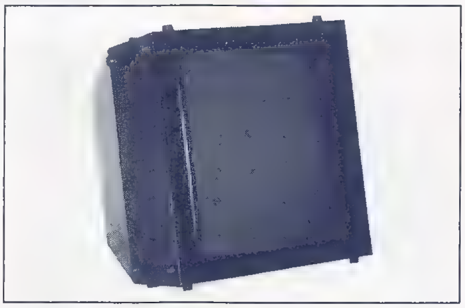
☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

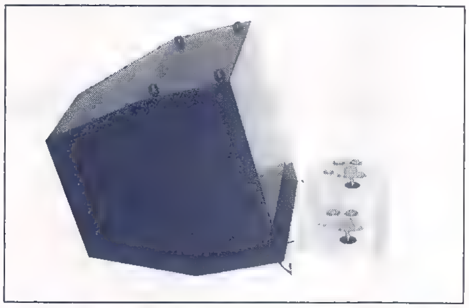
定休日
日曜日(祝日は営業します)

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別





18インチモニター+コンボAVセット
¥65,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



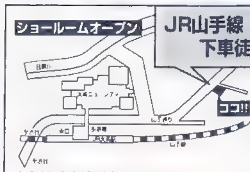
映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000

ショールームオープン



JR山手線 大崎駅東口
下車徒歩3分

営業時間
PM1:00~PM7:00
定休日 日曜日
(祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

スコアを出して ゲーメストに名前を載せよう

狙うぞ ハイスコア!!2

3月9日現在

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13　☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（アレックス）	2,261,800	STL	ALL
2	ストリートファイターⅢ（ケン）	1,789,500	BLASTER	ALL
3	ストリートファイターⅢ（いぶき）	1,708,000	L·O·N	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,390,500	L·O·N	ALL　ギース有 ビリカーン
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,294,100	LUXAED 7	ALL　ギース有 ホンフウ
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,256,300	L·O·N	ALL　ギース有 EXビリーカーン
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,220,800	K·L	ALL テリー
8	ストリートファイターEX（豪鬼）	1,103,100	KMT A·N	ALL

通信欄　●ゲームをするなら★バンデット★苫小牧うわさのゲーセン！50円ビデオ☆ときめきメモリアル発汗ドキドキでスペシャルカードをもらっちゃえい♡♡エヴァゲリグッズも大好評プルプル。バンデットはイトーヨーカ堂の向いです。

AMパークタカラ島北広島店

北海道北広島市中央3－6－1　☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	1,868,901	6..	アレックスALL 対戦1勝
2	ストリートファイターⅢ	1,736,200	417	ケン ラストで負けた
3	バーチャファイター3	3'14"31	YPP	パイ　ALL
4	バーチャファイター3	3'14"90	DA	ジャッキー ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,262,200	6..	ダックキング ALL
6	ストリートファイターEX	1,018,000	ストⅢ'ターボ	ケン　ALL
7	コラムス　97	1,361	サラリーマン	レベル　55 1級
8	ぷよぷよSUN	271,027	BAC	10面

通信欄　●北広島高校・道都大学短大の皆さん卒業進級おめでとうございます。新学期からもタカラ島はどんどんパワーアップしてます。ビリヤードも全10台で絶好調！　グループで遊びにきてください。
P.S.金沢杜の里店のほか、苫小牧店もヨロシク！

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎（0166）53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（チッタ）	12,126,430	手のかかる娘っていいよね♡	ALL ボンバー連付
2	バトルガレッガ（ミヤモト）	12,669,570	KDO　㊙	ALL ボンバー連付
3	バトルガレッガ（ガイン）	15,000,760	狼は生きろ。豚は死ね！	ALL ボンバー連付
4	バトルガレッガ（4号機）	9,653,920	ARG－シネシネビーム	ALL ボンバー連付
5	ロジックプロ	59,922	ZZZ	ALL Pxノミス
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,688,200	さすらいの糖胡芦	ALL　タン 14－3－2
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,514,500	Courage	ALL　ダック 6－10－4
8	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,258,200	HiRo	ALL

通信欄

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目　☎（011）663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ユン&ヤン）	2,349,800	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
2	マジカルドロップ3（ひたすら）	1,524,202	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL 6段　29連
3	ブレイカース（ピエール）	17,295,600	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
4	ティンクルスタースプライツ（メヴィウス）	2,426,680	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL　連付 MAX42
5	蒼穹紅蓮隊（屠竜）	14,620,150	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL　連付
6	侍魂天草降臨（シャルロット）	5'43"01	HIV	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,357,200	「カツゲン友の会1号」めそ	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（秦　崇雷）	1,303,400	DO－BRO	ALL

通信欄　●この極寒の地にも遅い春がやってきました。今まで、「雪で車が埋まった」、「吹雪で外に出られない」、「金がない」等で来店しなかったあなた！もう、そんな言い訳は通用しません。今年も当店で食費を削って自虐的浪費ライフをエンジョイしましょう。

ピーズ&キューズ

北海道札幌市真駒内本町6－1－1　☎（011）584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨（牙上幻十郎）	3'57"51	98区	ALL 羅刹
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ホンフウ）	1,119,700	Y.P	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー・ヒガシ）	1,265,200	誰か私に彼氏を紹介してください　RAY	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（秦　崇秀）	1,552,900	ABC	ALL HOLY SSSx9
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダン・フー・ルー）	1,158,400	引っ越し完了 ZZZ	ALL
6	マジカルドロップⅢ	457,150	27才以上なら可。私は22才　RAY	ALL ストーリーモード
7	ストリートファイターⅢ（ケン）	1,734,900	誰か私に彼女を紹介してください　EMJ	ギルまで SA　神龍拳
8	ストリートファイターⅢ（リュウ）	1,898,300	BAB	ALL SA　真昇龍拳

通信欄　●鉄拳3、SFⅢと大作が入荷して、店にも活気が戻ってきました。SFⅢ、私は面白いと思いますが、常連さんの評価はマチマチです。CPUは確かに強いけどね…。餓狼キャラ別やってます。腕に自信のある方はどうぞ。4月に5版…ペース早いぞWOC社！　FEI

ゲーセンマップ 募集中です！

詳しくは139ページです！

キャッツアイ恵庭店

北海道恵庭市住吉町224－1　☎（0123）32－1500

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	1,347,000	新入荷！　もち対戦OK Be Come	ケン
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	748,400	がんばれみんな！ NightFF	ジョー
3	ぷよぷよSUN	対戦23連勝	対戦で強くなれ PYokunBC	
4	コラムス '97	フロア募集中	おまたせ！楽しんでネ♡	
5	ストリートファイターEX	980,000	ミュウつかまえたい！ ARX	ザンギエフ
6	デッドオアアライブ	4'17"03	Cher	かすみ
7	ライディンファイター	スコア募集中	シューティングファン集まれ！	
8	紫炎龍	スコア募集中	そろそろマジで集計しますか……。	

通信欄　●春、春、はる！　うちのソフトクリームは、めちゃうまいです。売切れる前に食べましょう…。
Hiroshi Masumura@MSN. COM

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松2－3－18　☎（019）662－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アクアリウム	1,681,200	行動するアクアリュウマーたちの会主幹SAK	タノノオトンゴ 1COINALL
2	爆裂ブレイカー	481,500	ACE	㊙　HANSE R－8まで
3	パーフェクトソルジャー	679,900	お前達には任せておけん私自らが出るBLT	メルトダウン 1COINALL
4	ぷよぷよSUN	606,299	T.M（みくりや）	ふつう　ALL NOV式　15連鎖
5	バトルガレッガ	8,594,930	You	ゴールデンバット 7面BH2まで
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,094,600	T.K	アンディノーミス ギースクリア
7				
8				

通信欄　●遂に当店オリジナルマスコットキャラ「725ちゃん」誕生。今後ポップ等で、様々なコスプレをした彼女に会うことができるでしょう。ここまでやると、もう直営店じゃないです本当に。前回載った地図を見て、一度遊びにきてみてください。

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2セブンビル1F　☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2,483,400	R.HFS.N 広末涼子を極めし者♡	1cALL Px5 仲間いらん
2	ストリートファイターⅢ（エレナ）	1,949,600	Y.UFK.J	1c ALL
3	ストリートファイターⅢ（アレックス）	1,913,900	M.X	1c ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ホンフウ）	1,557,200	COO	1c ALL ノーミスホーリー
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ブルー・マリー）	1,175,600	SIM	1c ALL ノーミスマスター
6	わくわく7（ダンディ・J）	22,584,500	M.X	1c ALL
7	X-MENvsストリートファイター（ウルヴァリン&ウルヴァリン）	1,601,000	BOY　奥菜恵を極めし者です仲間募集中!!	1c ALL 同一キャラ使用
8	X-MENvsストリートファイター（チュンリー&ダルシム）	1,083,900	K.K	1c ALL

通信欄　●ストーリートファイターⅢのスコア好調です。まだ伸びそうです。春は新人常連さんが来店くださるのを待ってまーす。気軽に店員（店長）へ声をかけてくださいね。対戦が好きな方、スコアを出して名前をアピールしたい人遊びに来てください。

コトニテクノ

北海道札幌市西区琴似2条3－1－6　☎（011）613－9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マネーアイドルエクスチェンジャー	1,315,255	BOX	ALL
2	マネーアイドルエクスチェンジャー	113,092	H2O	
3	マネーアイドルエクスチェンジャー	99,368	H2O	
4	マネーアイドルエクスチェンジャー	96,608	H2O	
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,305,800	NT	ALL　ダック
6				
7				
8				

通信欄　●今回はスコア申請してくれる方が少なかったので上記のような結果に。ストリートファイターⅢはなかなかの人気です。あのヌルヌルした動きにはワシもビックリでした。当店は4月30日をもって閉店します。しかし5月から…　ガオガイガーに夢中の㊤です。

TVパンアップ

千葉県柏市旭町1－3－14　☎（0471）43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （テリー・ボガード）	1,555,700	OMG	ALL ギース㊒
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （不知火　舞）	1,320,400	MSS	ALL ギース㊒
3	ストリートファイターEX （ケン）	1,411,500	OMG	ALL ゴウキ㊒
4	ストリートファイターEX （D・ダーク）	1,228,500	SXR	ALL ゴウキ㊒
5	19XX（震電）	17,153,600	S.K	ALL㊖ 5面勲章78コ
6	ダンシング・アイ	10,459,900	SIG	ALL　1ミス イヤーン×4
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま （早乙女優美）	2,897,400	朝日奈星人Ray ㉛	ALL MAX19連鎖
8	V・V	34,586,400	超広範囲超便利超 強力そして超殺気	クリアしただけ

通信欄　●スコアラーの人達がやっと集りだしました。しかしもっと超力なスコアラー求む!!
今後、パンアップになにかが起こるかも?
by　WKI－SKO

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （チョンレイ）	1,068,000	ベヅァー	lc ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （ボブ）	1,175,200	盗賊シーフ	lc ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （ビリー）	1,048,800	盗賊シーフ	lc ALL
4	ストリートファイターEX （ブレア）	1,193,400	M.H	lc ALL
5	ストリートファイターⅢ （オロ）	1,555,400	盗賊シーフ	lc ALL
6	ストリートファイターⅢ （リュウ）	1,974,200	C.C.B	lc ALL
7	ストリートファイターⅢ （ケン）	2,192,000	盗賊シーフ	lc ALL
8	ストリートファイターⅢ （ダッドリー）	2,014,900	007	lc ALL

通信欄　●最近、ニューゲーム入荷がちょっと少ないようですが、これからたくさんのニューゲームが入荷しますので、みんなで遊びにきてね!
by　㋢高梨です。

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7－12　☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ （ケン）	1,875,500	J.A　イェーイ	lc ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （キム）	975,000	M・Mミカエル	lc ALL Lv3
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （ダック・キング）	984,000	J.A （O.G使用）	lc ALL ギース有りLv3
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （テリー）	1,070,400	RYU	lc ALL Lv3
5	ぷよぷよSUN （ふつうコース）	635,086	宮古へむけて愛の旅 T・M（みくりや）	lc ALL NOV式15連鎖
6	ぷよぷよSUN （むずいコース）	234,956	パズルマスター （見習い）	かーくんスペシャルの連鎖トリプル
7	バース	4,211,300	かなり　ヤケクソ IHI㋗	S－25　連付き フロントホッパ
8	ウォーザード（レオ）	1,108,400	川原T作	L32　ALL よした

通信欄　●あなたのプリクラ募集中!"月刊遊べーる"では、貴方のプリントしたシールを必ず掲載ひます。応募方法は、2Fカウンターにある応募箱まで。他の人に自分をアピールしたいアナタ!　友達との交換もいいが、雑誌に載せてみようぜ!!

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3高橋ビル1F　☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3 （Dver）	1'54"29	二代目ジェフ男 ローキックから前PG	ALL ジェフリー
2	バーチャファイター3 （Dver）	2'16"96	ビーサン強し! by関西風	ALL アキラ
3	バーチャファイター3 （Dver）	2'18"45	コンビニカゲ いーや絶対かじは死亡	ALL カゲ
4	バーチャファイター3 （Dver）	2'36"50	弟子丸君　けんじ君 大会は絶対くるよーに	ALL ラウ
5	バーチャファイター3 （Dver）	2'15"00	ぷりちぃパイ やっぱりガイナックス	ALL パイ
6	バーチャファイター3 （Dver）	2'33"54	やっぱりかじさんは死んでないと思う　殺助	ALL リオン
7	バーチャファイター3 （Dver）	2'39"95	ウル男 byよしき　かつき	ALL ウルフ
8	鉄拳3		近日入荷! これがのる頃対戦激火	

通信欄　●これがのる頃にはA杯も終わってVF3もホッと一息と思ったら4月20日ニュートンカップです。今回から3on3になります。遠征多数予定。エントリーはTELOKです。自信のある方、いつも来てくださっている方、参加を心よりお待ちしております。

サタンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （フランコバッシュ）	795,500	OHY	1コインALL ネオジオプラザ
2	バーチャ3 （ジャッキー）	2,193,000	鈴木克尚 オプティック伸一	1コインALL ネオジオプラザ
3	バーチャ3 （サラ）	3'13"64	H.A	1コインALL ネオジオプラザ
4	怒首領蜂 （タイプC）	3'22"89	SDP	1コインALL ネオジオプラザ
5	ストリートファイターⅢ （オロ）	56,145,980	山田英次	2周目2面死亡 ネオジオプラザ
6	蒼穹紅蓮隊	1,948,500	大谷内、ラスボスたおせなかったっす!	ラスボス死亡 バグ大熊店
7		1,200,900	OBATA	1コインALL バグ大熊店
8		20,120,697	STV	6面死亡 バグ大熊店

通信欄　●先月号でネオジオプラザ船引店が4月オープンと書きましたが、少し遅れて5月オープンとなりました。田村郡に住んでいる方は、ぜひとも一度足をはこんでください!
by　㊧

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター3 （ショーン）	2,502,500	3/16ハイテクで 3on3楽しみAKI	ALL
2	バーチャファイター3 （アキラ）	1'29"96	イケてるアキラ しん太	ALL
3	バーチャファイター3 （カゲ）	1'46"04	きよっち	ALL
4	バーチャファイター3 （シュン）	3'54"98	店長	ALL
5	ストリートファイターZERO2 （バーディ）	1,680,200	クレリック全ーペースで ラスボス死㊇　和泉	ALL
6	龍虎の拳2 （タクマ）	1,620,820	江っ?　スコアだしにこい しん太	ALL
7	ファイターヒストリーダイナマイト （リー）	1,124,700	T・B	ALL Px22 牛あり
8	ファイターヒストリーダイナマイト （ミゾグチ）	1,106,000	AKI	ALL

通信欄　●ストⅢは一応入荷されました。しかし、このゲームに限らず最近のゲーム（ZERO、RB餓狼）は、こんなので対戦できるのかって感じです。ストⅡXの対戦は今やっても楽しいので、2D対戦がつまんないわけではないと思うのですが。

アミューズメント　ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4　☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ3 （チャリオット）ひたすら	6,451,336	ハンター改、 HUN、でねえ…。	9段、36連鎖
2	マジカルドロップ3 （エンペラー）	2,980,692	HUN、ハンター 改、あと、、2万…。	ブラッツワピエロ で死亡　22連鎖
3	ストリートファイターⅢ （ケン）	2,378,400	CRY、切り裂き♡ なにこの点?最悪、、	1コインALL 神龍
4	ストリートファイターⅢ （ダッドリー）	1,898,300	HNA－へなちょこ ぬるすぎっ!!	1コインALL ロケットアッパー
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （ジョー東）	1,475,500	DSP－たろまん ギースSSSのがし	1コインALL SSS×9
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （双角）	1,305,400	HUN、ハンター 壊、鬼門陣命!!	1コインALL
7	ファイナルファンタジー7 （バイクゲーム）	14,350	CRY、切り裂き♡ ハッハッハッ関係なし	まだクリアして いない。クラウド
8	セガカラ （超さいてんモード）	801	ナリ♡　声でねぇ～。 たろまん♡おぼえてね	

通信欄　●ういーっす♡エヴァのトレーディングカード初版のスペシャルのあやなみが無いんですけどちなみに第一期なんですけどどなたか持ってません?って感じの今日この頃もちろんゲームもやってます♡ちゅーかストⅢですね♡いー感じ♡誰かカード、、たのむでぇ～。

プレイハウスLee

千葉県鎌ヶ谷市南初富6－3－17　☎（0474）33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ3	834,100	RIC	すごろくモード 17マス
2	マジカルドロップ3	3,192,462	RIC	ひたすらモード
3	マジカルドロップ3	1,008,106	RIC	ストーリーモード
4	ストリートファイターZERO2 アルファ	2,192,300	H.M	ALL　さくら サバイバルモード
5	ヴァンパイアハンター （オルバス）	1,823,200	天才柴田君	ALL
6				
7				
8				

通信欄　●ヴァンパイアセイヴァーの発表のおかげで、ヴァンパイアハンターの対戦が盛り上がっています。鉄拳3も、入荷予定なので今から楽しみです。
担当　みの字

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ （ケン）	2,614,500	馬場	1コイン　ALL ノーミス
2	ストリートファイターⅢ （オロ）	1,829,600	コウイチ	1コイン　ALL
3	ストリートファイターⅢ （ヤン）	1,283,400	M.K	1コイン　ALL
4	わくわく7 （まるるん）	6,278,400	水無月道	1コイン　ALL
5	マジカルドロップⅢ （スター）	9,461,054	誠	1コイン　ALL すごろく　10マス
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （ボブウィルソン）	1,344,900	コウイチ	1コイン　ALL ギースKO
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （不知火　舞）	1,305,900	渡辺	1コイン　ALL ギースKO
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （EX　タンフールー）	1,234,700	松谷	1コイン　ALL ギースKO

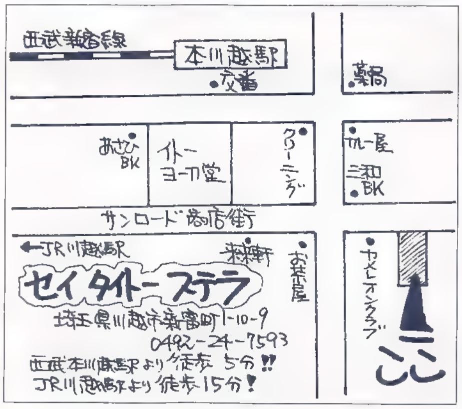
通信欄　●新しい生活が始まり、みんなちょっと緊張していませんか。ゲームをして緊張をほぐしましょう。楽しく遊んで仲間を増やそう!
尚、当店はAM10時より営業しております。

アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ （ケン）	2,789,600	きんた	ALL
2	ストリートファイターⅢ （リュウ）	2,262,000	ツモのみ	ALL
3	ストリートファイターⅢ （ショーン）	2,048,600	ホフマン	ALL
4	ストリートファイターEX （ケン）	1,407,800	ツモのみ	ALL
5	ストリートファイターEX （ガイル）	1,386,900	クランコル	ALL
6	ストリートファイターEX （リュウ）	1,208,700	ツモのみ	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （アンディ）	1,168,500	武神流	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル （キム）	1,060,500	ポリ	ALL

通信欄　●只今当店の「プリクラ2」では、変装用具として、ミッキーやネコ、ウサギ、カウボーイ、時代劇の男女用カツラ、ミスコンの衣服と王冠、変装メガメなどたくさん用意しております。なお1シートにつき、地下メダルコーナーのコイン20枚進呈中!!下赤塚南口駅すぐ!!



ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8－5　☎（0188）37－0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX （ゴウキ）	1,079,400	アキラっち!!	ALL　ゴウキ有 ガルダ無
2	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	1,208,600	BCG	EXビリー ALL、ギース有
3	ストリートファイターⅢ	1,075,700	T.N	双角　ALL ギース有
4	ストリートファイターⅢ	1,778,500	BCG	ネグロ、ALL
5	デッドオアアライブ （カスミ）	2,049,300	BCG	オロ、ALL
6	侍魂天草降臨	2'55"90	あおい紫	ノーマル、ALL
7		2'30"56	あおい紫	バースト、ALL
8		3'37"50	MIO	ALL　半蔵 修羅

通信欄　●ストⅢ入りました。新しい主人公のアレックスは、ガンスのボーカルのアクセルが由来でしょうか?（バンダナもしているし…）
近頃対戦ばかりしているので、バトルサーキットが、とても楽しみです。ピンチヒッター記入者、TEL。

AMランド　ケンタゴン

東京都新宿区百人町１－10－７一番街ビル１Ｆ　☎（03）5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	55,848,800	DAB・S	ALL 連付き
2	レイストーム (R－GRAY２)	22,991,100	CBA－大好きメグちゃん(18さい)	ALL　連なし 用なし　実力なし
3	ストリートファイターEX (アレン)	1,051,000	TBA－サチョー	ALL
4	ストリートファイター ZERO２アルファ(ケン)	2,530,600	TBA－トクリン	ALL P×13
5	対戦とっかえだま (白河イースター■世)	3,055,700	せきをしてもひとり	ALL 松モード
6	ぷよぷよSUN	777,210	SPD－A.Ⓘあ ダキョウ倶楽部	ALL　やさしい 16連鎖
7	鉄拳２　Ver.B (マーシャル・ロウ)	1'12"08	お金が無い人. 大サマー未使用	ALL　同付き １面で６秒落ち
8	鉄拳２　Ver.B (クマ)	2'00"08	ABC－T・K	ALL　同付き

通信欄

●毎月、多数の御来店、誠にありがとうございます。おかげ様でケンタゴンも来月、OPEN２周年を迎えることとなりました。
そこで!! 当店では５月12日あたりに？何かイベントを行う予定。みんな来てね♡　　P.S.南弥生嬢のプリクラ入荷!!　みなで撮るべし!!

アミューズメントセンター　ブリッジ

東京都国立市富士見台１－16－８　☎（0425）76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	11'19"51	O.L.E	１coin ALL 覇王丸
2	メタルスラッグ	1,490,140	H.K	１coin ALL
3	わくわく７	26,584,400	大船にも出る糸P	１coin ALL ティセ使用
4	X－MEN vs ストリートファイター	1,312,800	パクソン	１coin ALL サイクロ、ストム
5	D&DⒺ　S.O.M	3,520,944	ジュディマリ	１coin ALL ファイター
6	ストリートファイター■	1,799,600	BOB	ダッドリー使用 １coin ALL
7	マジカルドロップ３	768,718	SPD 4:22	ハイプリエステス １coin
8				

通信欄

●以前御来店いただきました本州を股にかけ上は山形から下は広島までを旅するさすらいのプヨラーT.M（みくりや）様、また今度ぜひ御来店ください。店員一同心から旅のお話などを聞きたがっています。もし近くへこられました時はぜひおたちよりくださいませ。

ゲームナミキ明大前

東京都世田谷区松原２－27－14　☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX (ライトニング)	17,886,000	RADIコミリスナー・SVX	ALL S　残×5 残ボム×３
2	ライディングファイターズ スレイブ(ジャッジスピア)	50,044,380	NST－にっき～	ALL㊣
3	ライディングファイターズ スレイブ(チェイサー)	42,383,080	NST－GEN	ALL㊣
4	マジカルドロップ３ (フール)	9,999,999	新竜なるぷ～ KWA	すごろくモード
5	マジカルドロップ３ (テンパランス)	4,935,984	新竜なるぷ～ KWA	B.P.を　MAX 24連(ストーリー)
6	蒼穹紅蓮隊(屠竜)	29,234,331	M.T	１－６㊣
7	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	1,161,331	犬	ダック、ギース有 ALLストレート
8				

通信欄

●ぷよぷよSUNが発売されましたが当店の大会は今年もずっとぷよぷよ通で行っていきたいと思います。日程は偶数月の第三日曜日です。詳しいことは事前にお問い合わせください。

AMファクトリー　タイムマシン

東京都豊島区南大塚３－44－11フサカビルB１F　☎（03）5951－6024'

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター■ (リュウ)	1,695,000	YAP	S.A真空波動拳 GILLまで
2	ストリートファイターEX	1,410,000	南弥生嬢の「先輩♡」に弱いTLSいぬさん	ALL　ケン使用 ガルダなし
3	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	1,305,200	RGF－BXZ	ALL テリー
4	マジカルドロップ３	4,386,398	K.D	ひたすら　ふつう MAX28連鎖
5	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,893,000	TKC－LIRA ことT.T	ALL　如月 MAX16連鎖
6	パズルボブル３	415,327,530	A.M	2.5モード ALL
7	侍魂天草降臨	4'05"73	「楽しませて頂戴♡」 モリガンの下僕Yuu	ALL　赤シャルロット修羅、剣聖
8	19XX (ライトニング)	18,230,800	みなさん、ありがとうSVX	残×５　ボ×５ ALL　Ⓢ

通信欄

●当店のMacがPowerPCになりました！そこで４～５月あたりにホームページを開設予定。ゲーメストのハイスコアや大会告知、募集など様々なコンテンツを提供していきます。新スタッフのEGOも加わり、ばんばん大会などもやっていきます。（店長）

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘１－４－３外山ビル１F＆２F　☎（0424）24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター■ (リュウ)	1,030,400	141	ALL
2	ストリートファイター■ (いぶき)	956,500	ヌルハッチン	ALL
3	ストリートファイター■ (ケン)	984,000	ロータス	ALL
4	ストリートファイターEX (豪鬼)	965,300	J	ALL
5	ストリートファイターEX (リュウ)	1,124,400	DED	ALL
6	ストリートファイター■X (ガイル)	1,043,500	RXV	ALL
7	スーパーストリートファイター■X (バルログ)	1,114,000	DVC－02	ALL
8	GTI CLUB (上級コース)	2'05"50	SRB	ALL

通信欄

●ストリートファイターEX及びストリートファイター■Xに参加してくださったみなさま、ありがとうございます。新作ゲームのリリースにあわせちょくちょく大会を行いたいと思っています。またぜひご参加ください。　by　店員J

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込２－12－９駒込富士ハイツ１F　☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよSUN	298,205	DOR	ALL・12連 やさしい
2	ぷよぷよSUN	532,186	T・M(みくりあ)	ALL・16連
3	ぷよぷよSUN	173,885	OGA－鈴木図㊦	ALL・９連
4	マネーアイドル エクスチェンジャー	284,931	SHE	不明
5	ライティングファイターズ	22,360,170	Cat	連・改ナシ S－６
6	対戦とっかえだま	2,586,900	OGA－鈴木図㊦ バニラ使用・15連	８面
7	マジカルドロップ３	460,600	REI(18連) 4:25	ストーリーモード
8				

通信欄

●この号が出ている頃には、「電車でGO！」や、「スカッドレースツイン」が入荷しているでしょう。プリクラ２のスプリングバージョンも入っているので、みなさん遊びに来てください。上京してきたゲーマーさん、駒込に来たら寄ってね。　by T・E

ゲーセンマップ

募集中です！

詳しくは139ページです！

IC狛江店

東京都狛江市東和泉３－12－20　☎（03）5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MEN vs ストリートファイター	1,252,800	MIZ	ストーム　春麗
2	バーチャファイター３	1'40"53	ひゃくしょう嵐	タカアラシ Rev.D
3	ストリートファイター３	1,354,200	暴発小太郎	アレックス
4	エイリアンVSプレデター	3,525,100	K.N	ウォリアー クイーンおち
5				
6				
7				
8				

通信欄

●ストリートファイター■入荷しました。ボスがなんかヤバイんですがみなさん大丈夫でしょうか？ゴウキはでるのか？ま、とにかくブロッキングの稼ぎが熱そうですね。意外とシューター向きかも。
鉄拳３は、４月上旬入荷予定です。　by　丹下　サラ（w－1）

赤羽ニューオリンピア

東京都北区赤羽２－10－５　☎（03）3598－0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	53,622,750	GAP	スレイブ使用 ALL　㊣
2	ライデンファイターズ	46,492,460	S.Y まだまだのびるよ	エイジズ使用 ALL　㊣
3	ライデンファイターズ	45,900,030	S.Y(?)	ジャッジスピア S－７　㊣
4	レイストーム	28,231,550	幸正　崇	GLAY－２ ALL　㊣㊞
5	レイストーム	14,921,750	幸正　崇	GLAY－１ ALL　㊣㊞
6	ストリートファイターEX	1,237,900	NTS　ヒゲといえばダンジェフッス!	ダラン　１－ミス ALL　ガルダ有
7	マクロスプラス	2,914,770	まっちー　デク？ そんな人いたっけ？	VF－11使用 ２－６　㊣
8	ストリートファイター■	2,601,900	コータロー　マッドテープはよ送れ、マジで	ケン使用 ALL

通信欄

●ヴァンパイアセイヴァーに向けて、V、H対戦台復活か？
その他、名作ゲーム復活予定有。もちろん全台50円。
ニュートンのみなさま、御来店ありがとうございました。

ICサービス千歳船橋店＆経堂店

東京都世田谷区船橋１－14－２　☎（03）3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター■	1,470,200	マスミ	ケン
2	ストリートファイター■	1,829,800	KJN フジヨシ　トモ	リュウ　ALL
3	ストリートファイター■	1,668,300	TWO－MIX	ユン(ヤン)
4	X－MEN vs ストリートファイター	1,872,900	D.I	セイバートゥース サイクロップス
5	エイリアンVSプレデター	3,786,500	Y.H	ウォリアー ALL
6	戦球	2,213,240	A.O	LV.67　MAX ８連鎖　98点
7	燃えよゴンタ	357,300	SHU	
8	ウォザード	2,415,300	MAK	タオ使用 LV.１スタート

通信欄

●スト■のキャラ別集計やってます。オロ人口少ないので、オロ使いの人は是非御来店を！　鉄拳３、４月上旬入荷予定。らしい。
コナミより生まれし、同人に忌むべき存在の、ときめきメモリアル、フラットキーホルダー大人気！近日フィギュア入荷するかも。

GAME IN WHAT'S

東京都東村山市栄町２－22－21南ビル２F＆B１F　☎（0423）91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター■	2,461,900	ROZ－EYE	ケン ALL
2	ストリートファイター■	1,582,700	ROZ－EYE	アレックス ALL
3	ストリートファイターEX	1,319,400	PAN	カイリ ALL
4	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	1,392,600	SRU	ダック ALL
5	リアルバウト餓狼伝説 スペシャル	1,303,400	PAN	Eメタン ALL
6	ストリートファイター■	2,409,900	HCU	ケン ALL
7	ストリートファイター■	1,974,000	HCU	ダッドリー ALL
8	ストリートファイター■	1,617,600	NIX	アレックス ALL

通信欄

●待ちに待ったSF－■、入荷するなり絶好調です。SFシリーズには感謝、そしてありがとうと言いたい。あとは鉄拳３の登場を待つだけです。４月15日にはもう入荷してると思います。他にも、シューティング、パズルの新製品が入荷しますので、お楽しみに。

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町４－７西村ビル２F　☎（03）3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウィングスリミテッド (F－15D)	2,205,300	CZ＝２	1c ALL 目玉ボス
2	19XX(モスキート)	16,218,100	「夢＋努力＝現実」だね！　SUX	ALL　残×４ ボ×４　ALLⓈ
3	ライデンファイターズ(連付) (ジャッジスピア)	52,537,500	TBA－サチョ～ TBAグループ総帥	ALL
4	対戦とっかえだま (白河りか)	3,339,500	なぜ８面死亡？ OGP－みのり㊦	８面死亡
5	対戦とっかえだま (ドキドキ★バニラ)	3,049,400	イースター強すぎ	ラス面
6	ときメモ対戦ぱずるだま (清川虹子)	1,615,600	清川さん最高	ALL
7	対戦とっかえだま (白川りか)	3,070,700	やったね!クリア OGP－みのり㊦	ALL
8	ライデンファイターズ(連付) (ジャッジスピア)	51,178,650	素人シューター MSA	ALL

通信欄

●当店では、侍魂全シリーズが対戦で楽しめます。侍魂フリークの諸君、当店でその腕を競ってみませんか？　またシューティングのハイスコアラー諸君もお待ちしています。系列のゲームパーク富士見台店では、90台以上の基板を新旧取り揃えてお待ちしています。

アミューズメントJ　岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎(058) 247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII	3,275,900	AMB今井	ALL　ケン使用 LV7, 3本制
2	ストリートファイターIII	2,783,400	AMP加藤	ALL LV7 リュウ使用3本制
3	ストリートファイターIII	2,479,200	GBD青木	ALL 3本制 アレックス使用
4	ストリートファイターIII	2,633,700	ELF早矢仕	ALLいぶき使用 LV7, 3本制
5				
6				
7				
8				

通信欄　●去る3月9日VF3大会を開催致しました。みなさまのおかげで大成功に終りました。今後も、ストIII、鉄拳3、VF3、ヴァンパイアセイヴァー等の大会を予定しています。みなさんの御来店をお待ちしております。　by　新担当　早矢仕

ゲームコンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通1－1－33　☎(054) 253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッド　オア　アライブ (かすみ)	2'38"71	RYO	ALL バースト
2	マジカルドロップIII (エンペラー)	155,022	アルテミス	9面 ふつうモード
3	ティンクルスタースプライツ (アーサー)	1,721,210	SYG	ALL 49Hit
4	バトルガレッガ (R－4)	8,328,690	RYO	6面 ボス相打ち
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (崇雷)	1,085,200	SYG	ALL BT　9 MH　6
6	ストリートファイターIII (リュウ)	153,500	アルテミス	ラスト死
7	鉄拳3		入荷稼動中!	
8				

通信欄　●最近カプコン、SNKの新作はほぼ100%で入荷してます。ファンの方は遊びにきてくださいね！もちろんその他メーカーの新作もバンバン入荷中です。次回担当がかわります！コンドル常連のみなさん退社後も遊んでくれ！　●1プレイ50円●　担当　サーファー

プレイシティキャロット伊勢崎町店

神奈川県横浜市伊勢崎町3－95　☎(045) 252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダンシング・アイ	10,164,100	FANCY-KETOSE	1c ALL
2	ストリートファイター ZERO 2アルファ	2,115,200	誰の点取り屋 M.C.PKR	㊙リュウ 1c ALL
3	レイブ・レイサー	1'50"652	FANCY-KETOSE	C TY
4	侍魂天草降臨	9'10"58	SNK	半蔵　修羅 1c ALL
5	フェリオス	428,740	40	EASY 1c ALL
6	ストリートファイター ZERO 2アルファ	2,152,900	AOI	リュウ 1c ALL
7	ストリートファイター ZERO 2アルファ	2,001,300	AOI	さくら 1c ALL
8	ストリートファイター ZERO 2アルファ	1,907,000	わたなべ	アドン 1c ALL

通信欄　●ただ今当店にて「ナムコ・オールドゲームフェア」を開催しております。あなたの思い出のナムコゲームが再びプレイできるかもしれない…！あなたのリクエストをお待ちしています。また、鉄拳3も大好評稼働中!!大会も開催決定しました！　出場者募集中!!

ゲームプラザ　FANTASY

岐阜県岐阜市岩田東3－287－3　☎(058) 241－2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ホン・フー)	1,394,100	SKL	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (EXビリー・カーン)	1,280,600	UGO	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (タック・キング)	1,227,500	T.I	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (EXタン・フー・ルー)	1,227,400	A.M	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (秦崇雷)	1,201,000	A.M	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ビリー・カーン)	1,188,100	UGO	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (望月双角)	1,132,500	S.N	ALL
8	もうぢゃ	1,817,970	A.M	もく2モード LV99+α

通信欄　●ストIII稼働中です。対戦などなかなか盛んです。あとRBSやストEXもけっこう盛り上がってますので、是非のぞいてみてください。週末や祝日前の夜などが、人がたくさん集まってきてます♪イベントも行いますので、一度ご来店ください。

ZooLa

静岡県沼津市大手町1－1沼津ステーションビル2F　☎(0559) 63－0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96 (テリー、アンディ、ジョー)	730,000	CLARK?	1コイン ALL
2	ザキングオブファイターズ'96 (アンディ、アマチュア、クラーク)	734,300	417	1コイン ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (EXアンディ)	1,241,500	417	1コイン ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ビリー・カーン)	1,024,400	CLARK?	1コイン ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (望月双角)	1,208,200	EVA	1コイン ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (DUCKKING)	1,152,100	YUU	1コイン ALL
7	ストリートファイターIII (ケン)	1,178,000	?	1コイン ボスまで
8				

通信欄　●ATENAを入荷しました。沼津の駅ビルの中の店なので一度きてみてください。今後もオールドゲームをたくさんいれる予定なので楽しみにしていてください。

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1－22－26　☎(0467) 44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ3 (ストーリーモード)	867,364	長谷"YUR-NK"嘉祥	10面 エンプレス使用
2	マジカルドロップ3 (すごろくモード)	5,474,236	長谷　嘉祥	16マス スター使用
3	ぷよぷよSUN (かんたん)	336,033	417N36	MAX12連鎖
4	ぷよぷよSUN (ふつう)	356,929	417N36	MAX11連鎖
5	ティンクルスタースプライツ (ド・ケスペイ)	1,929,690	熱くて3K.O	ALL　㊥付き 残×1
6	ティンクルスタースプライツ (スプライツ)	1,807,710	417O	ALL　㊥付き
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ダックキング)	1,278,200	すごいよ!!ダックとPちゃん	ALL ギース有
8	侍魂天草降臨 (修羅＋コルル)	5'41"77	睦部時貞	ALL 剣聖モード

通信欄　●ついにみなさんお待ちかねのストIIIが登場！この新世代バトルに君はついて来られるか！ぷよSUNも対戦台になりました。また話題の（本当かよ）ブレイカーズも有ります！ウワサのピエールが貴方をトリコにします。メルシィー♡　でも無くなってるかも(涙)

アミューズメントJ　大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎(0584) 88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII	2,244,500	COM	ユン ALL
2	ストリートファイターIII	2,174,600	CAP	ケン ALL
3	ストリートファイターEX	1,384,200	ARK	ケン ALL
4	バーチャファイター3	2'03"28	Y.I	JACKY ALL
5	デッドォアアライブ	3'47"98	RX7	かすみ ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,276,000	Y.M	ダック ALL
7	侍魂天草降臨	7'04"71	?.?	タムタム ALL
8	ぷよぷよSUN	461,692	T.M	ふつう ALL

通信欄　●桜満開の今日このごろ、当店では鉄拳3の大会をもよおし、県下有数の強者がハイレベルな闘いを行ってます。この熱い闘いに加わり、汗を流し技を極め腕をいっしょにみがきませんか。あなたの来店、従業員一同心よりおまちしております。

アップル流通店

静岡県静岡市竜南1－1－54　☎(054) 248－7700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソニックウイングス リミテッド	1,820,500	ES	F－14
2	さるかにハムぞう	45,437	EIJ	1コイン9R
3	ティンルスタースプライツ	1,685,000	MEB	キャラモード ALL
4	マネーアイドル エクスチェンジャー	3,215409	ILS	CPLし対戦エクスチェンジャー
5	ライデンファイターズ	41,875,850	IMO	ジャッジスピア ALL
6				
7				
8				

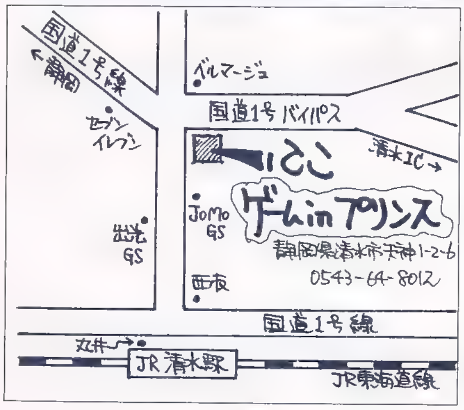
通信欄　●ストIIIの入荷で対戦が熱くなってきた！
アップルは静岡市・清水市に5店舗　50円ゲームの老舗！
鉄拳3も人気バツグン！

ゲームセンター　エフワン

神奈川県秦野市今川町1－7明王ビル1F　☎(0463) 84－5114

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム (R-GRAY 1)	11,424,000	KRS－ELF	7ボス
2	レイストーム (R－GRAY 2)	14,911,100	瑠璃色プリンセス MEE=ELNⓀ	ALL
3	バトルガレッガ (ガイン－3)	13,382,390	きゅうり	ALL
4	バトルガレッガ (ボーンナム－4)	13,781,600	奥様	ALL
5	蒼穹紅蓮隊(屠竜)	17,436,250	ネコミミスーツ♡ MEE=ELNⓀ	ALL
6	セカンドアースグラディア (連付き)	2,981,470	KRS－ELF	2－1
7	フィグゼイト (ハワード)	1,850,060	SHM	2－4
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,350,200	SIZ	ALL テリー

通信欄　●ストIII入荷！対戦かなりもりあがってます。
●レイストームなくなりました。残念です。
●フィグゼイト入荷！競馬入荷（メダルゲーム）みんな来るしか！
●宣伝ばかりでホンマスンマセン　by　店員B



ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市佐南3－7－5　☎(058) 274－3291

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカッドレース	2'20"97	HRA	T.T　初級 DAY
2	スカッドレース	2'08"36	HRA	T.T　初級 NIGHT
3	スカッドレース	2'42"14	GSR	T.T中級
4	スカッドレース	2'38"86	GSR	T.T上級
5	アルペンレーサー2	1'47"901	HRA	T.T ハイスピード
6	アルペンレーサー2	2'23"518	A.I	T.T テクニカル
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,000,900	A.I	テリー マスター
8	女流将棋教室	5人抜き、484手	やすくん	首席

通信欄　●VF2熱いです。三重・愛知・滋賀の方、毎週遠征ご苦労様です。
P.S.1　キャサ夫さん、ご来店ありがとうございました。
P.S.2　パイ姉ちゃん (chan姉) レディースクラス優勝、20才以下の部2位－大須アキラさん、おめでとうございます。

AMデンジャラス　ピアフェスタ

山梨県甲府市中小河原町571－1　☎(0552) 43－7967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (双角)	1,314,700	某飲食店アルバイト㊏㊊㊎BUU	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (テリー)	1,306,900	JAM	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (崇雷)	1,217,000	R.S (ロッキーサンタ♡)	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (舞)	1,160,300	BUU	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ビリー)	1,134,500	R.S (ロンシモンズ)	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ジョー)	1,133,900	R.S (ロードスティーブンリーガル)	ALL
7	ストリートファイターIII (ケン)	2,422,600	JAM修行	ALL
8	バーチャファイター3 (カゲ)	1'28"29	NGP－㊙－N	ALL

通信欄　●格闘ゲームだらけの店内にいまさら入荷したロジックプロが非常にイイ感じ。約1名が超燃え状態です。
3月20日に医大前店でPM5：00からVF3大会やります。腕に自信の無い方どんどん来てください。レベルは低いです。

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ディック)	1,041,000	XYZ	MASTER ALL連・必なし
2	待魂　天草降臨 (覇王丸)羅刹	7′26″17	WIN	ALL連・必なし 1クレジット
3	X－MENvsストリートファイター (チュンリー・ナッシュ)	1,579,200	DNA	ALL連・必なし 1クレジット
4	ダライアス外伝	10,579,560	DNA	ALL連・必なし 1クレジット
5	マーヴルスーパーヒーローズ (アニタ)	2,994,500	BRU	ALL連・必なし 1クレジット
6	ゴールデンアックス デスアダーの復讐	ハイスコア募集中!		
7	ワルキューレの伝説	ハイスコア募集中!		
8	D&D®T.O.D	ハイスコア募集中!		

通信欄：●「ジャストさんでたまごっち？！」に多数のご参加ありがとサンでした。ファン必見の不朽の名作・幻の名作もドンドン入荷しています（ただ古いだけのオモシロクないゲームは却下しています）ぜひ挑戦してネ！もちろん最新作もぞろぞろ入荷中？！　by店長

ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8　第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,230,500	KCES=T.N	ALL　ダック ゲスト有り
2	バーチャファイター3	2′18″31	体に気を付けよう!!パンチ7段です－司－	Ⓟオンリーのカゲ 連続技をきめよ－
3	X－MEN vs ストリートファイター	2,399,300	SONIC－MIM	ストーム 春麗
4	ライデンファイターズ	24,558,900	夏は水中パクパクか？HYK－変態教祖。	ジャッジスピア 6面の途中で死亡
5	対戦ブロックくずし さるかにハムぞう	121,446	夏は水中パクパクで水死?HYK－変態教祖	27面ボールが早すぎる～。
6	ロジックプロ	56,042	丹下桜の♡にときめきLOVE	パリ　1cALL ノーミス
7	クイズ　セラームーン 知力体力時の運	1,304,439	K.Y	コンテニュー多有 レイちゃん使用
8				

通信欄：●春だ！新入生の皆々サマこんにちは!!名古屋駅裏の小さいけどパワフリャーなゲーセンです!!イラストボードやコミュニケーションノート、チャロンの対戦の熱い店ダヨ！フレンドリーは店員が笑顔で待ってるぜ！ゲーム大会もやってるよ－♡来てネ♡　㊤うさぎやま

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1　グリーンシティ3F　☎（0565）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウォーザード	1,480,500	MTK	タオ使用LV32 ラスボス!
2	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	1,054,100	保持SCORE きらあっ	正解率96% ラスボス
3	X－MEN vs ストリートファイター	1,492,100	BEE	ダルシム&チュンリー　1　ALL
4	バトルガレッガ	10,999,100	保持SCORE 東福山アキラ	ワイルド　ABC 1コイン　ALL
5	蒼穹紅蓮隊	14,796,073	保持SCORE 東福山アキラ	屠竜　使用 1コイン6面
6	レイストーム	13,214,600	YAT	16ブロック使用 1コイン7面
7	ぷよぷよSUN	457,309	T.M(みくりや)	14連鎖 ALL　ふつう
8	対戦とっかえだま	1,765,800	保持SCORE きらあっ	学園長使用 松モードラスボス

通信欄：●X－MEN　vs　ストリートファイターの対戦が一番熱くなっております。ストⅢも入荷し、集え！格闘ゲーマー達！といった感じです。カプコンシークレットファイル取り扱っております。詳しくは店頭まで。

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町2－253－1　☎（0533）89－8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ (ケン)	2,027,100	トヤマル	1コインALL まだまだ
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,334,000	GEN	1コインALL テリー
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,250,700	トヤマル	1コインALL ビリー
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,006,900	トヤマル	1コインALL 秦崇雷
5	ストリートファイターEX (ケン)	1,356,100	トヤマル	1コインALL めざせ140万!
6	ストリートファイターEX (ホクト)	1,240,500	トヤマル	1コインALL ほくとがんばれ
7	ストリートファイターEX (ブウキ)	1,257,800	トヤマル	1コインALL
8				

通信欄：●これを書いてる季節は別れの季節。これが載る頃は出会いの季節です。新しい常連さんが出来てくれるともっとおもしろくなるでしょう。仲間入りしたい方はまず雑記帳に何か書きましょう。そうすれば誰か声をかけてくれるでしょう。土曜の夜がいいよ!!NON

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－1　☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,122,500	IMF	ダック・キング ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,186,700	BJ.	ジョー東 ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,070,100	BJ.	EXビリー ALL
4	ストリートファイターⅢ	2,193,400	HAN	ケン ALL
5	バーチャファイター3	2′32″90	HAL	アキラ ALL
6	マジカルドロップ3	8,105,022	DVO	ひたすら・ふつう 10段　30連鎖
7	ライデンファイターズ	51,389,220	NAO	ジャッジスピア 連付　ALL
8				

通信欄：●ストⅢ、マジドロ3が入荷しました。次は多分鉄拳3が入るはず。超期待してます。ところで、今回もスコア申請がちょっと少なかったです。「ヤッてやるぜ！」という気合の入ったスコアラーの方、お待ちしております。

ゲーセンマップ
募集中です！
詳しくは139ページです！

アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里の店

石川県金沢市若松町103街区11番　ジャスコ杜の里SC1F　☎（0762）34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	743,700	T.IAI	JOE ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	946,600	T.IAI	テリー ALL
3	ストリートファイターZERO2	2,194,900	ABC中川	ALL 少ない!
4	ストリートファイターZERO2	2,084,900	RYO中見	リュウ ALL
5	ストリートファイターⅢ	1,187,300	タカアキ	リュウ ギルまで
6				
7				
8				

通信欄：

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458－1　☎（0767）72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,287,600	「ニュータイプは殺し合いの」…	崇雷 ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,188,000	SR平－愛の戦士	マリー ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,018,900	SR平－恋の戦士	テリー ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,022,400	SR平－変の戦士	ホンフゥ ALL
5	バツグン(SP)	56,185,750	SR平－怒首領蜂(T.T)㊟	13ステージ Cタイプ
6	イメージファイト	715,500	SR平－IKQ☆SK平－KO(T.T)	2－4 連付き
7	ストリートファイターEX (ザンギ)	1,165,800	SR平－今日やすみ?ガレッガ売ろうかな?	ALL　いちおう ノーシス　㋕あり
8	バツグン (SPバージョン)	62,952,400	SR平－IKQ☆Mint12歳☆ミ(	13ステージ Aタイプ

通信欄：●LOWスコアラー軍団「IKQ」かいさん!!
新グループ軍団「SR平」結成!!ちなみにLOWスコアラー軍団なのでHIスコアラーの人達はこの軍団には入隊できませんのであしからず
m(__)mペコッ　by SR平☆むるすか？

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－121　☎（0584）89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,134,400	あきらけー。	ALL ユン
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,393,900	TNS	ALL(無敗) ダック・K
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,090,100	Y・Y	ALL(無敗) フランコ・B
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	906,700	Y・Y	ALL(無敗) EXタン・F
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	845,500	Y・Y	ALL(無敗) キム
6	ストリートファイターEX	1,112,000	UPG	ALL ザンギエフ
7	侍魂天草降臨	10′02″29	BAD	ALL(修羅) タムタム
8				

通信欄：●ストリートファイターⅢなど、対戦が花ざかりです。ところで当店は、UFOキャッチャーが増え、景品がさらにパワーUPします。ハイスコアにつかれたら、UFOキャッチャーで息ぬきしよう。

ゲーム　ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43第一ビル1F　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	侍魂天草降臨	4′34″65	ジークガイフリーズ! AMPING '97	右京
2	X－MENvs ストリートファイター	2,462,200	NOY	ALL
3	バトルガレッガ	10,597,720	次は絶対!㊤	ガイン　ラスボス
4	バトルガレッガ	8,083,570	MOI	ガイン　6面ボス
5	雷　電Ⅱ	4,870,060	T.INAGE	ALL
6	ぷよぷよSUN	584,319	KAN	ふつう15連鎖
7	ロジックプロ	47,280	本当に五九郎3でした	ALL
8		171枚	店内に貼ってあるポスターの数	

通信欄：●先日ぷよSUN全国一のSPD－飼葉優里図氏が寄ってくれました。ノートにぷよのボタンが逆でつらいですと書いてありました。当店はわざと右が左回転、左が右回転にしてある為初めての方は本当につらいです当店のお客はそれでなれてしまっている為ご了承を。

フリータイム塩尻店

長野県塩尻市広丘高出1838－1　☎（0263）53－6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MENvs ストリートファイター	1,153,600	P・S	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	924,500	ZYX	ALL
3	ぷよぷよSUN	218,769	N・T	ふつう、9連鎖 ALL
4	ストライカーズ　1945	417,501	A・FJJ.	1－5面　P－51 連ナシ
5	バーチャファイター3	3′30″06		ジャッキー ALL
6	ストリートファイターⅢ	958,500	DRI	ALL
7	鉄拳3	入ります		4月中入荷予定
8	ストリートファイターEX PLUS	入ります		4月中入荷予定

通信欄：●ストリートファイターEXPLUS入荷間近です。最強の男“ゴウキ”を使用できるので、みなさん燃えましょう!!
対戦好きな方、長野県塩尻市広丘高出1838－1国道沿い、フリータイム塩尻店迄どうぞ。おまちしております！

コインハウス　M&M

長野県小県郡丸子町3024－1　☎（0268）42－7252

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター-EX	1,118,600	Mr.AKIRA	アラン
2	ストリートファイターⅢ	1,727,500	m.n	リュウ
3	バーチャファイター3	2′36″??	XMEN	ジェフリー
4	レイストーム	607,600	Mr.チン	
5	ダンシングアイ	17,016,000	スケ	ALL
6	X－MENvs ストリートファイター	1,275,900	イチカワ	リュウ、サイクロッツプス
7				
8				

通信欄：●鉄拳3が3月15日位に入荷予定です。うちの店の常連にはストⅢの名人がいます。チャレンジしてみては!!

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	1,372,200	SRT-CBN-T.H	イブキ ラストで㊮
2	ソニックウィングス リミテッド	1,495,100	SRT-CBN-T.H	F14 ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,447,500	YAN	テリーALL S㊂S6B694⑦
4	紫炎龍	6,818,800	DKK-K.K	7－5
5	侍魂天草降臨	5′11″40	SPN-PDT-KEI	半蔵(修羅) ALL
6	ダートダッシュ	4′45″38	N.I(店員井並)	CITYスタート 激ムズ AT
7	ストリートファイターEX	1,302,600	M.O	豪鬼 豪鬼に㊲
8	ティンクルスタースプライツ	2,421,931	SRT-CBN-T.H	ケスベイ S+8 66HIT

通信欄　●これが載っているころはSPNの集団はみんなバラバラになってしまっているはず＝タスコピアのスコアラーが急減!!ということでスコアラー大募集中です。あと突発的にイベントやるかもしれないのでみなさまお待ちしています。　by店長㊦

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋6－4－9　☎（06）351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	蒼穹紅蓮隊(屠竜)	25,569,278	I・H	1c ALL㊥ B×8(ー)
2	バトルガレッガ(ボーンナム)	11,136,130	みなもとかりん	1c 7面㊥
3	バトルガレッガ(2人同時プレイ1P側)	4,857,910	セデス	1c ALL㊥(4号機)
4	バトルガレッガ(2人同時プレイ2P側)	4,641,130	バファリン	1c ALL㊥(4号機)
5	レイストーム(R-GRAY2)	24,568,750	HYAKU-TTJ会長	1c ALL㊞
6	パズルボブル3(ひとりでパズル)	500,709,730	FEV-EX.㊟	1c ALL 表(ふつう)W
7	パズルボブル3(ひとりで対戦)	2,716,700	本当の春はまだ来ない たまらんのうISGN	1c ALL(ブラストマン)
8	侍魂天草降臨(覇王丸・羅刹)	8′44″52	KAZ	1c ALL(剣豪)

通信欄　●コレが載るころは、もう春ですね。入学や就職で新しい環境が不安な人。今年も今の状態でがんばる人。人によっていろいろな春がありますが、自分だけは負けないようにがんばってください。でも、たまには気分転換も必要なので遊びに来てくださいね。　by. SGN

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6　名宝会館B1F　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	F/A	1,384,450	ねころけみさと	F－18 ALL ㊥付
2	出たな!ツインビー	2,120,900	なんかダメ… FTH-AMC㊎㊎	ユー1
3	X-MEN vs ストリートファイター	2,825,700	SONIC☆ ふえすた	ALL ストーム&春
4	ブロップサイクル	18,460	SONIC-MIM	ALL Ver.2
5	東京ウォーズ	10対0	てんちょ	被弾×5 自使用 命中率87%
6	エスケープキッズ	8面	LED	燃え燃えっス
7	30test	56	納屋橋引退特別スコア ナイスブラザー	ランクふつう 超イケてるぅ～
8	ストリートファイターⅢ	入荷してます	スコア申請受付中! お待ちしております	対戦台だから ツライと思うケド

通信欄　●あなたのよく行くお店では、鉄拳3は盛り上がっていますか?当店では鉄拳3が名古屋一、いやいや、日本一熱い店になりたいと思っています。ですからみなさまもぜひ当店に鉄拳3を盛り上げに来てください。ご来店を心よりお待ちしております。　byナイスブラザー

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－8　FANIQ岡山B1F　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クレオパトラフォーチュン	7,656,980	㊟んが～っ	1c ALL
2	対戦とっかえだま	1,053,000	松田 裕矢 よわー	1c 7面 白河イースター池
3	マジカルドロップ3	273,144	中谷 和也 21マス	すごろくモード エンペラー
4	紫炎龍	4,214,870	如月光流 ハッ!いつの間に!?	5－5 赤い奴
5	レイストーム	4,451,150	CAT 埼玉から遊びにきました。	1c 7面 R-GRAY2
6	マジカルドロップ3	305,708	中谷 和也 2′37″	ストリートモード エンペラー
7	マジカルドロップ3	798,336	中谷 和也 23連鎖	ひたすらモード
8	チャンピオンキック	658	草野 清一 まだまだ	

通信欄　●ハイスコア申請者求む!!只今パンキーズでは骨のあるハイスコアラーを募集しています。「オレ様がNo1だ!」という方お待ちしています。プリントマシーン専用スペース、同人誌コーナーも新たに設置よりパワーアップしたスーパーモンキーズをどうぞヨロシク♡

プレイシティ　チャレンジャー

大阪府守口市土居町8－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	25,027,400	HYAKU-TTJ会長	ALL RG-2使用
2	ライデンファイターズ(Judge Spear)	46,701,130	F.T	ALL
3	マジカルドロップ3(ストリートモード)	722,930	大儀チェス	8面までワールド使用 20連鎖
4	ヘブンズゲード(SASA)	6′07″60	NOR	ALLクリア
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(崇雷)	1,416,500	いかさま神父さん	ALL ギース乱入有り
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ホンフー)	1,385,400	大儀チェス	ALL ギース乱入有り
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(テリー)	1,332,400	K.RPG	ALL ギース乱入有り
8				

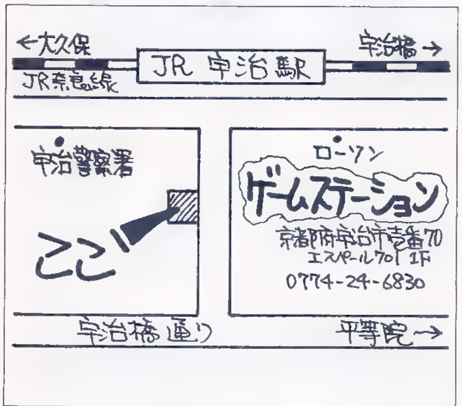
通信欄　●ゲームが大大大好きーっ!!っていう新入生ゲーマー求む☆アーケードゲームってやっぱりたのしいよね☆アーケードにしか無い楽しさ☆当店で見つけてみませんか?!コミュニケーションノートも新しい出会いを待っています☆☆☆　担当：氷室と店員B氏☆

ゲームセンター　ニュースター

三重県津市江戸橋1－130－7　☎（059）232－0233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ(いぶき)	1,296,200	参考ギャルゲーマ ミッチー	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ボブ)	816,800	HKJ:ジョモミツ	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ローレンス)	1,005,400	GEK	ALL
4	ソニックウィングス リミテッド(F－15)	2,031,900	参考からあげ松井君	ALL
5	パズルボブル3(2.5)	18,179,480	CAT	ALL
6	ブレイカーズ(コンドル)	12,639,500	CAT	ALL
7	ブレイカーズ(タオロン)	12,631,100	㊟	ALL
8	ティンクルスタースプライツ(メヴィウス)	2,396,160	YAB	ALL

通信欄　●新学期も始まり、新しい常連さんがみなさまの店では増えたでしょうか。当店では、三重大学が近くにあるため、新しい顔ぶれが少し増えたような気がします。本当か?!　新人さんいらっしゃ～い。



ゲームプラザ　アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5　竹森ビル2F　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイストーム(RG2)	255,631,100	HYAKU-TTJ会長	ALL
2	マクロスプラス(VF－11)	5,054,540	チェスメン(欧米)	ALL
3	ソニックウィングスリミテッド(エレン&シンシア)	2,030,200	GW-MSZ-006	ALL
4	怒首領蜂(C-TYPE)	41,222,820	井井谷	SP 6面クリア
5	怒首領蜂(C-TYPE)	40,552,070	怒井田二	LP 6面クリア
6	怒首領蜂(B-TYPE)	36,289,110	井谷兄	SP 6面クリア
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(秦崇秀)	1,319,100	J.A	ALL
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(アンディ・ボガード)	1,229,100	H.D	ALL

通信欄　●3月9日現在、ライデンファイターズ、ソニックウィングスリミテッド、マクロスプラス、ストライガーズ1945、怒首領蜂、レイストーム、紫炎龍、戦国ブレードがあります。シューティングが好きな方は是非遊びに来てください。ストⅢ4枚入荷したよ♡

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎（0749）27－5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ(ダードリー)	2,063,400	A.M(対戦に関しては悪魔のよーな奴)	
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(テリー)	1,215,400	OKU(ピアスで耳がまーたいへん!)	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(双角)	1,202,100	Y.I	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ホンフ)	1,171,300	Y.I(必殺ハイスコア更新人)	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(クラウザー)	1,016,600	S.N	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(マリー)	1,121,600	Y.I	ALL
7	バーチャロン(ライデン)	3′41″82	POP(豊中いってがんばっとるか～)	ALL
8	バーチャファイター3(ラウ)	3′10″64	T.N	ALL 3SET

通信欄　●初めまして!初見参のゲームランドPOPSです。よろしくお願い致します。とーとつですがウチは今、VF2で大人気!!毎晩出没する某O氏&某ウルフ使いなどなど強者ぞろいで待ってます。近くの方は是非立ち寄ってくださいね。VF3、VOも熱いよ～。

アミューズメントH. I. S

岡山市神下185－1　☎（086）279－8930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ(ケン)	1,847,800	BAD	ALL
2	ストリートファイターⅢ(ケン)	1,513,400	E100 安藤	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(BOB)	1,202,100	JRA	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ビリー)	1,124,300	E100 安藤	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(テリー)	1,062,100	BAD	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(舞)	1,026,800	y.s	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(EX マリー)	1,025,100	TRF	ALL
8	パズルボブル	3,591,140	KOJ	16面 コンティニュー0

通信欄　●暖かくなってきました。みなさんお元気ですか。大作が次々と出ています。全国の仲間もハイスコアーで競って見ましょう。

プレイスポット　ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ(使用キャラ・ケン)	1,557,200	赤井JOYJOY(奥)	1c ALL
2	グラディウスⅡ(④番フォースフィールド)	10,000,000	わいえむ	13周目4面にて達成連なし
3	グラディウスⅢ(Bタイプ・フォースフィールド)	1,262,890	わいえむ	3周目1面 EAST 3機設定
4	スプラッターハウス	222,600	NJP-㊇JOG	1c ALL LIFE×6設定
5	バルキューブ	221,800	赤いJOYJOY(笑)	Lv9
6				
7				
8				

通信欄　●ストⅢ入荷してます。この号が出る頃には対戦台が2セットあると思います。この所、ふた月連続で、わいえむ氏、JOG氏からスコアを頂けて、うれしい限りです。5段目に載っているバルキューブですが、内容がシンプルで初心者の方にも遊べます。オススメ!!

パートナー六地蔵

京都府伏見区桃山町西尾10－1　☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ(ケン)	1,908,200	?	
2	パズルボブル3	34,331,450	世界の終り	ALL
3	ぷよぷよSUN(むずい)	175,020	ARASHI	
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ダックキング)	1,173,300	JMC(極悪ビシオンの無限コンボ)	ALL
5	バーチャストライカー(メキシコ)	+36	MEXICO	ALL
6	バーチャストライカー(サウジアラビア)	+35	TMN	ALL
7	レイストーム(R-GLAY1)	10,012,950	世界の終り	8面
8				

通信欄　●最近、ハイスコア申請にくる方が減っているので、今なら君も大丈夫かも!?腕に自信のある方は、どんどんハイスコアを出しに来てネ。

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋２－43－３　苺ハウジング２F　☎（0886）56－5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ	48,019,530	MNA	ジャッジスピア使用
2	蒼穹紅蓮隊	19,418,260	MAT	ボムボーナス封印 屠竜　1c ALL
3	バトルガレッガ	12,379,490	HGS－KAX	ガイン 1COINクリア
4	紫炎龍	11,254,400	MAT	11－２面まで
5	マジカルドロップ３（ひたすら）	13,570,702	NIO黒帽子	LV97にて死 ふつうモード
6	マジカルドロップ３（すごろく）	2,400,624	NIO黒帽子	
7	マネーアイドルエクスチェンジャー	64	NIO黒帽子	１人で練習モード
8	コラムス'97	2,965	MNA	LV108

通信欄　●今回から集計店の仲間入りをさせていただきます。当店の特徴はバーチャロンの対戦やシューティングがさかんです。もちろん、ストⅢや鉄拳３などの最新格闘ゲームも活気がありますからぜひ遊びに来てください。

AMハウス　マイズ

山口県下関市横野町１－20－16　☎（0832）58－0417

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,290,800	すべて許容範囲内だよ—ROZ	ALL　ケン使用
2	ストリートファイターEX	1,579,000	ドリルくるくる？TAK	疾風迅雷脚　使用
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー）	1,210,500	MUN	ALL
4	X－MEN vs ストリートファイター	1,372,300	TAX	ALL　サイク ウルヴァリン
5	侍魂天草降臨（風間蒼月）	5'27"89	Y.Y	ALL
6	デッドオアライブ（バーストモード）	2'41"50	おそすぎますわ MYS	ALL レイファン
7	わくわく７（ポリタンクZ）	17,047,200	DAN	ALL
8	マジカルドロップⅢ（かんたんモード）	3,131,374	H.Y	31連鎖 6段

通信欄　●今回から参戦させてマイズです。鉄拳３・３月14日に入荷しました。MYS最強と言われるDAN（元J・O）を倒すプレイヤー続出中！
店長がゲーム好きなので、楽しんでもらう事を一番に考えています。D&D２の４人用筐体有ります。

ミスティッグ堀川町店

広島県広島市中区堀川町６－４　☎（082）247－2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,043,600	殺意のケン	ケン 1c ALL
2	ストリートファイターⅢ	1,698,700	H.H	イブキ 1c ALL
3	ぷよぷよSUN	180,884	破神風魔	ふつう 1c ALL
4	ライデンファイターズ	28,416,500	TBN（めじたん）	ホンフゥ 1c ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,389,700	JOLJU	ダック 1c ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,254,400	EVA	マリー 1c ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,251,400	ちあき	崇雷 1cALL
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,050,100	谷田直人	

通信欄　●２月にRBS大会をやりました。ハイスコア共々盛り上がりを見せる堀川店!!春休みは堀川店で燃えようぜ!!
店員　享

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前１－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル３	153,099,690	DRC	W　27 ノノキオ
2	ぷよぷよSUN	693,462	DRC	MAX　16連鎖 普通　サタン負
3	マネーアイドルエクスチャンジャー	276,341	ZZZ	60ポイント名人 MAX　11連鎖
4	マジカルドロップ３	6,133,308	HMG	MAX　24連鎖 普通　10段
5	バトルガレッガ	14,145,310	BRG	ガイン 1c ALL
6	デットォアアライブ	3'28"11	H.T	レイファン 1c ALL
7	デットォアアライブ	2'59"13	KAS	バーストモード かすみ1c ALL
8	レイブレーサー	2'16"261	EPS	最上級 1速パターン無

通信欄　●昔から"継続は力なり"と言います。みなさん、毎日ゲームをしましょう！どうぞ当店で腕を磨いてください!!継続することはかならず力（上達）に結びつきます。スタッフ一同、少しでもみなさまの力になり楽しくゲームができるようお待ちいたしています。　by　松尾

ゲーム　えの木

高知県高知市旭町３－104　☎（0888）25－3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X－MEN vs ストリートファイター	2,319,800	ウルヴァリン サイクロップス　なり	1c ALL
2	バーチャファイター３	1'52"20	J&B	ラウ使用　ALL
3	バーチャファイター３	2'00"50	CCK	アキラ　ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,300,500	TOE	ホンフゥ　ALL キース倒す
5	ライデンファイターズ	46,853,370	TOM	ALL ジャッジスピア
6	マジカルドロップ３	348,672	ハム助	ストリートモード サン使用
7	ストリートファイターⅢ		絶賛稼働!! 対戦者求む!!	ハイスコア募集
8	鉄拳３		絶賛稼働中	ハイスコア募集

通信欄　●春です。暖かくなり花粉症の季節です。私は鼻水たらしながら、がんばって仕事しております。
春の新作続々登場で朝から熱い対戦がくりひろがっています。

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町４－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター３	2'35"00	ANG	Jacky使用 ALL
2	バーチャファイター３	2'40"65	I	LAU使用 ALL
3	スカッドレース	2'44"05	AHO	EXPART ALL
4	ストリートファイターⅢ	21連勝	DEE	コン使用 挑戦者求ム
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,122,800	PIP	マリー使用 ALL
6	ライデンファイターズ	47,564,800	KDM	JUDGE SP ALL
7	ぷよぷよSUN	551,041	AWA	ふつう　13連鎖 ALL
8				

通信欄　●毎回大好評のトーナメント大会や楽しいイベントが、まだまだあなたを飽きさせません。ハイテクセガ廿日市の底力を見よ!!
（ヒロポン元気？これを見たら連絡をくれるように　HIR）

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町２－２－16　☎（093）551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ㊥付き	50,458,220	GMC. DURAN	スレイブ 1c ALL
2	バトル　ガレッガ㊥無し	9,552,050	死体男　STS.	チッタ 1c ALL
3	ティンクルスタースプライツ㊥無し	1,628,130	まほーつかい☆みん	ストリートモード 7面
4	テトリスプラス㊥無し	2,169,900	NO!	Lv99 Li.1117
5	進め!!対戦ぱずるだま㊥無し	151,790	O25	政（ふつう） 1c ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	992,700	ELL	クラウザー 1c ALL
7				
8				

通信欄　●好評だった20円コーナーが無くなってしまいました。
でも、いくつかのOLDゲームがあるので、来てくださいね!!
おすすめは、「SIDE ARMS」です。（Easy設定で５機遊べます）ヨロシクね！　by　店長

ビデオ&ゲームサークル　デューク

愛媛県宇和島市丸の内４－４－20　☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	わくわく７（アレーナ）	14,086,300	八雲Ⅱ世	ALL G掲載２回
2	侍魂天草降臨（破沙羅㊓）	8'06"02	ジョジョぜぜⅢ	ALL G掲載３回
3	ストリートファイターZERO２アルファ（サバイバル・ソドム）	1,986,000	ガイルⅢ世	18人ALL G掲載19回
4	X－MENvsストリートファイター（豪鬼&ガンビット）	1,321,000	フランケンシュタイナ	ALL G掲載40回
5	X－MENvsストリートファイター（春麗&リュウ）	1,231,800	卍・トモノリ	ALL G掲載３回
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（丈）	1,373,600	テリーⅡ世	ALL G掲載９回
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（クラウザー）	1,237,100	アニマル・スピリチア	ALL G掲載11回
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（マリー）	1,204,000	ジョジョぜぜⅢ	ALL G掲載４回

通信欄　●デュークに異変！？ゲーメスト掲載も数えて17回目！今回はスコアレベルが低い！どうして？ハッキリ言って近頃のNEW－GAMEは飽きが早く長続きがしないみたい。最近出ましたあるメーカーのビックタイトル！？入荷して２週間で誰もしませんよ。　"怒"

AM ZiZZ　大竹駅前店

広島県大竹市新町１－２－３　大竹ニチエービル１F　☎（08275）３－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジカルドロップ３（ひたすらモード）	2,090,760	YUN OUTさん連絡してくれー！	30連鎖フツウ
2	マジカルドロップ３（ストーリーモード）	1,114,568	YUN	ストレングス父 21連鎖
3	マジカルドロップ３（すごろくモード）	2,236,080	SIN	ステレングス子 17マス
4	戦球（腕前判定モード）	3,455,010	DWI	L80 1343玉
5	ストリートファイターⅢ		対戦台	
6	エイリアン vs プレデター		この号が発売の頃には無くなっていると思う	
7				
8				

通信欄　●アファームドの使用率がランク１位に！バーチャロンの対戦したい方は遊びに来てください。１プレイ50円でスティックも新形のスティックで操作は良いと思います。でも、台はエアロだったな！

アミューズメント　ラージ

福岡県山門郡三橋町下白町６－６　第１栄和ビル１F　☎（0944）73－9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ	2,439,400	ナイト財団　ルリ２命　MUGEN	ケン　ALL
2	ストリートファイターⅢ	1,581,300	Teamマッコイフイ初代総長　にょjお	ユン（ヤン） ALL
3	ストリートファイターⅢ	2,128,000	ZIX　OA－MUGEN	リュウ　ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,607,200	これで　おわり MSH－K・M	ビリー　ALL SSS×11
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,631,100	就職　おめでとう!! by㊍　MUGEN	テリー　ALL SSS×13
6	レイ・ストーム	17,695,100	NBA　改め MSH－K・M	７面　途中（２号機）
7	サイドバイサイド	2'06"43	５秒台が見えた！ JAMA	（初級）AT スープラ
8	サイドバイサイド	2'21"83	0.4ロス全一だったらいいな。MUGEN	（中級）AT スープラ

通信欄　●只今当店では、ストⅢと、もう絶対入らないだろうと思われてたVF３が入荷しました。あと４月下旬ごろシール君２&スタンプ倶楽部が入荷する予定です。みなさん遊びに来てください。
P.S.ラージの店長ってメチャ²ジェームスディーンに似てるんだって。

ゲーム　ストリート

愛媛県西条市大町1699－４　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	51,195,160	SoDoM改	TYPE C ６面ボス
2	ライデンファイターズ	40,824,350	SoDoM改	スレイブ ラスボス
3	蒼穹紅蓮隊	21,487,604	ATF	紫電 ALL
4	蒼穹紅蓮隊	18,210,410	SoDoM改	屠竜 ALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,146,700	藤咲　凪	テリー ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,015,700	T.T	秦　崇雷 ALL
7	対戦者求む！	ストリートファイターⅢ	バーチャファイター３	
8	ハイスコア求む！	怒首領蜂	ライデンファイターズ	蒼穹紅蓮隊

通信欄　●当店では、只今対戦が白熱中"スコアラーの方々もハイスコアを出すために必死で頑張っています。また、これが載るころには鉄拳３が入ってると思うので、さらに熱い対戦が始まることだろう。当店にまだ来たことのない人は、１度遊びに来てください。お待ちしています。

ファミコンキッド出雲店

鳥取県出雲市今市町236－１　☎（0853）23－8807

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザキングオブファイターズ'96	515,000	寿ブキ	フルク・クラーク マチュア
2	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,137,100	T・F（影ネームワッシー）	テリー　ALL
3	X－MEN vs ストリートファイター	2,156,100	元・JWP	チュンリー リュウ　ALL
4	鉄拳２　Ver.B	1'55"43	マサキ キッド山代店ヨロシク	カズヤ ALL
5				
6				
7				
8				

通信欄　●今回はあまり激しい変動はありませんでしたか、来月分では鉄拳３、ストリートファイターⅢが登場します。これからどんな波乱が巻き起こるか楽しみです。
また、近々ゲーム大会も企画中です。乞う御期待!!

ゲーセンマップ募集中です！

※詳しくは下を見てね！

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100－2　皆春プラザ内　☎（0975）23－5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX（春麗）	1,334,500	B-rogエロザーマス	ALL
2	ストリートファイターEX（ゴウキ）	1,388,300	エロザーマスのペットカルシューム	ALL
3	ストリートファイターEX（ケン）	1,375,400	やぶらこうじエロザーマス	ALL
4	ストリートファイターⅢ（アレックス）	2,162,500	Mr.X	ALL P×6
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリー）	1,356,700	謎の店員E	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダック）	1,270,500	謎の店員E	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（双角）	1,162,500	謎の店員E	ALL Genius Fighter
8		879,500	臼杵石仏河崎、長野の馬鹿遅刻するな!!	ALL

通信欄：●3月9日の第3回バーチャファイター3大会たくさんの参加ありがとうございます。また4月の頭ごろにする予定なのでみなさんまた参加してください。最近だれも来なくなりました。大変さみしいのでみんな来てね。釘宮へ、リプレイはずし憶えておけよ。　by　みうら

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－9　☎（0944）43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デッド　オア　アライブ（バーストモード）	2'34"23	VAL	1cALL レイ・ファン使用
2	デッド　オア　アライブ（バーストモード）	2'41"31	AOI	1cALL かすみ使用
3	ライデンファイターズ	40,847,620	逆襲のGNN	S　/ ジャッジスペア
4	戦国ブレード	1,245,700	ABC	2－7 ハガネ使用
5	ストリートファイターⅢ	募集中		
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	募集中		
7				
8				

通信欄：

ゲームイン　ナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2－22－19　☎（098）861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,660,300	LNE（ギース有）	1c ALL SSS×14テリー
2	ライデンファイターズ	46,108,800	CBX ジャッジスピアー	1c ALL
3	ぷよぷよSUN（ふつう）	724,100	ガレッガーズTGM 頑張れ沖縄支部	1c ALL MAX16連鎖
4	X-MEN vs ストリートファイター	2,151,600	S♡♡僕の兄はマサ!! ヨロシク	1c ALL ウルバリン+ダル
5	ダイナマイト刑事	ALL	S.N 2Pの方が楽	1c ALL
6	マクロスプラス	3,788,530	JNEⓢⓔ?	1c 2周ALL YF19使用
7	ストリートファイターEX	1,336,300	S.Y	1c ALLケン ノーミスクリア
8	ストリートファイターEX	1,000×2	1Rで2回!!	スカロトカチェフ×2回

通信欄：

ゲームスポット　フォーカス

大分県大分市末広町1－1－6　☎（0975）32－4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,490,900	GLLありがとう花屋OBQ	ALL
2	ストリートファイターⅢ（アレックス）	2,173,000	F属出身 AMG・E	ALL
3	ストリートファイターⅢ（ショーン）	2,516,500	FTO	ALL
4	ウォーザード（タオ）	3,155,900	CHAエロザーマス	ラスト死亡 ⓗ PW無しLv17
5	ウォーザード（ムクロ）	3,109,700	エロザーマス ストライク男	ALL Lv19 PW無し 88%
6	ウォーザード（レオ）	1,448,200	ACE・K	ALL Lv12 PW無し
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー）	1,481,700	T・F	ALLノーミス ギース有
8	ぷよぷよSUN（ふつうモード）	487,030	H・K　☆LAの岩崎さん元気？（M・A）	ラスボス死 12連鎖

通信欄：●H・Kさんはバブルメモリーズに続き首領蜂でも全一を達成しました。スゴイです。さるカニハムぞうも1コインクリアして本当にすごいっス。SGTマエダ君もSCI（まだあります）クリアおめでとう。あとスケボー部員募集中（笑）！　by M. A&KTD 3月9日

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地1F　☎（0954）22－5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ティンクルスタースプライツ	1,944,140	ヘッポー ㊙参上	1c ALL メビウス　残×1
2	マジカルドロップ2	814,532	穴うめ すっぱい	1c ALL ストーリーモード
3	ストリートファイターⅢ	対戦求む	待ち禁止	
4	蒼穹紅蓮隊	21,431,316	えっぐっち 魂のルノラン	1c ALL とりゅう ㊣
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,743,300	えっぐ	1c ALL ジョー東
6	究極タイガーⅢ	7,727,350	ダイコウジガイ ゲキカンガー3	1c ALL ㊣
7	怒首領蜂	入荷、ハイスコア求む		
8	バーチャファイター3	3級	おのちん	ジャッキー 2面

通信欄：●WINGCLUB毎月第4日曜PM3：00ゲーム大会やってます。

新たに3店が載ります！

（すでに集計を開始中です！）

●セイ　タイトー　ステラ
埼玉県川越市新富町1－10－9　☎（0492）24－7593

●ゲームinプリンス
静岡県清水市天神1－2－6　☎（0543）64－8012

●ゲームステーション
京都府宇治市宇治壱番70エスペール701　1F　☎（0774）24－6830

以上の3店に決まりました。なお、7月15日からの掲載となります！

狙うぞハイスコア!!2の次回の〆切日は、

6月8日（日）

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています！

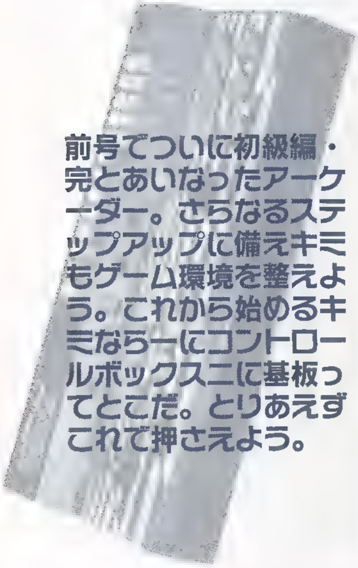
狙うぞハイスコア!!2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンも募集中です。こんなお店がある！とか、こんなゲームが置いてあるよ！等、簡単な紹介もOK！地図を付けて下記までお送りください。

〒101　東京都千代田区神田神保町1－26　新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

5月15日号プレゼント

ゲーメスト編集部提供
④パナツインロング

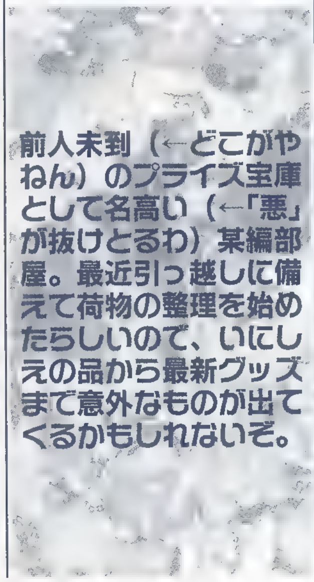
1名様



前号でついに初級編・完とあいなったアーケーダー。さらなるステップアップに備えキミもゲーム環境を整えよう。これから始めるキミならー にコントロールボックスニに基板ってとこだ。とりあえずこれで押さえよう。

ゲーメスト編集部提供
③各社プライズメガミックス

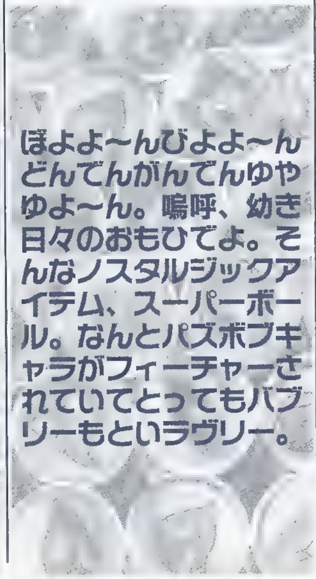
10名様



前人未到（←どこがやねん）のプライズ宝庫として名高い（←「悪」が抜けとるわ）某編部屋。最近引っ越しに備えて荷物の整理を始めたらしいので、いにしえの品から最新グッズまで意外なものが出てくるかもしれないぞ。

タイトー提供
②パズルボブルスーパーボール

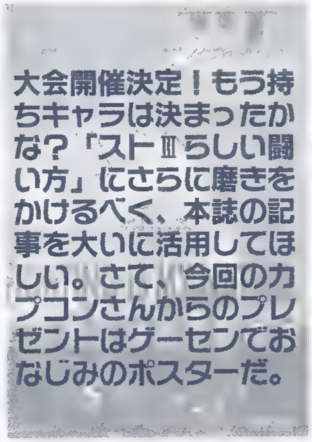
15名様



ぽよよ～んぴよよ～んどんでんがんでんゆやゆよ～ん。嗚呼、幼き日々のおもひでよ。そんなノスタルジックアイテム、スーパーボール。なんとパズボブキャラがフィーチャーされていてとってもバブリーもといラヴリー。

カプコン提供
①ストリートファイターⅢポスター

5名様



大会開催決定！もう持ちキャラは決まったかな？「ストⅢらしい闘い方」にさらに磨きをかけるべく、本誌の記事を大いに活用してほしい。さて、今回のカプコンさんからのプレゼントはゲーセンでおなじみのポスターだ。

締め切り　5月15日（消印有効）
発表　8月15日号
（応募は今号とじ込み葉書のみ有効）

・やあみんな、プレゼントコーナーだ。葉書に必要事項を記入したら、切手を貼ってポストにゴー！おっと、希望賞品の番号も忘れちゃだめだぜ。じゃっ！

プレゼント当選者発表
1月30日 2月15日 合併号

ウォーザード

シークレットファイル
市村知昭君　福岡県
加藤航一君　埼玉県
久津野未希子さん　神奈川県
高坂敦之君　高知県
八木信夫君　静岡県

バーチャロン

ドラマCDセット
上杉岳司君　香川県
岡崎友紀君　千葉県
鈴木和雄君　神奈川県

ストレイシープ

ぬいぐるみセット
佐藤理絵さん　宮城県
鈴木久美さん　栃木県
藤井俊介君　茨城県

ネオジオギャルズ

カレンダー
井上大輔君　神奈川県
遠藤真一君　宮城県
小島孝雄君　大阪府
菅原隆行君　東京都
田中康裕君　大阪府

AV-5000
&シグマ8000ターボ
綿田健一君　広島県

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE
毎月15日・30日発売



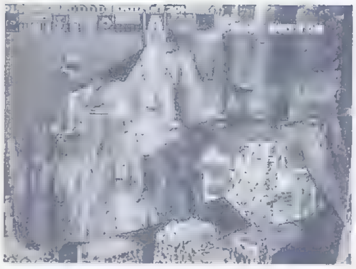
頂点を極めろ！闘いはこれからだ!!

全技公開！ここからが始まりだ！
鉄拳3（ナムコ）

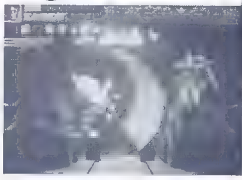
発売日決定！？新情報は見逃せない！
ヴァンパイアセイヴァー（カプコン）

最新CG公開！
Gダライアス（タイトー）

対戦熱冷めやらぬ！
ストリートファイターIII（カプコン）



©TAITO CORP.1997



©1997 PSIKYO

超級攻略

これからが本番だ！
怒首領蜂（アトラス／ケイブ）
ついに発売が見えた！
ソルディバイド（彩京）
本物の運転士登場！
電車でGO！（タイトー）
分岐に隠れたシナリオを見つけろ！
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ）
アイテム募集と新キャラ紹介だ！
ファイナルロマンス4（ビデオシステム）
とべ！ポリスターズ（コナミ）
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK）
ストリートファイターEX（カプコン／アリカ）
子育てクイズマイエンジェル2（ナムコ）
トップスケーター（セガ）

■攻略＆紹介　バーチャファイター3（セガ）／マジカルドロップ3（データイースト）／バーチャストライカー2（セガ）／GTI CLUB TWIN（コナミ）／スカッドレース（セガ）／オリエントレジェンド（アルタ）／ほか
■好評連載　ゲーメストアイランド／設定原画資料集／DISC BOX ほか

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。

ゲーメスト次号(No.195)は 4月30日(水)発売!!
予価560円



●「個人的にストⅢは全体に関わりたい」という非常にわがままな願いを聞き入れてもらい、ムックではシステムの一部を書けることになりました。どこぞのネットに「N,O氏が関わってないから、ストⅢにも豪鬼が出るに違いない」という書き込みがあったらしいですね。なるほど、そういう探りかたもあったのね…。しかし残念ながらそういう話はないようです。時代背景が違うけどゴウケンやゴウテツもやってみたいね。　(FRS-N,O)



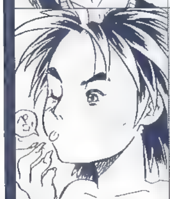
●最近良いと思うのは「**ビーロボカブタック**」。往年の東映不思議コメディーシリーズの流れをくむ変形昆虫ロボットもの。デザインも素晴らしいし、これは注目されてしかるべし。実際子供に人気があるらしく、オモチャがどこに行っても品切れでいい感じ。
　話は変わって、ナージュリーブルはまあ期待どおり。バカっぽさは健在だった。グラフィックに力入れてほしいかな。エンディングには○○が…。(「**クロスロマンス**」キャラに萌え・J★笹岡)



●最近、仕事が徐々に増えてきて、原稿を書くのにノートパソコンが欲しいと思うわけですが、もし買ったとしてもちゃんと使いこなせるかがかなり疑問です。以前友人に薦められてX68Kを買ったのですが、ただのゲーム機に成り下がり、私も言語の理解をする気などなく、かなり不憫な思いをさせました。今度こそちゃんと使いこなしたいのですが…。誰か救いの手を差しのべてやってください。　(PSのエースコンバット２に激期待!!スー)



●突然ですが、今号をもってライターを引退することになりました。やっとこさ大学を卒業し、４月からはゲーセンの営業マンとして某社に就職します。メストで約４年間働いて得たことを生かして、新しいゲーセンのスタイルを作り出すのが次の目標です。
　貢献したことよりも、むしろ迷惑をかけたことのほうが多かったことでしょう。こんな私を支えてくれたスタッフ、読者の皆さんには本当に感謝しています。長い間ありがとう！　(立衆多)



●田中美◯子&浅野ゆ◯子のピチピチセクシーダイナマイトデュオのファンです。もし彼女たちが主演の映画が製作されたら、もちろん舞台挨拶目当てに２日前から徹夜で並び、大部分がテレビ放映の総集編で新作部分が30分弱でも、製作サイドの意図を推測し、語り、駅まで歩きます。当然、カードも集め、それがパズルになってたら泣いちゃいます。そして、ギャザリング世界一に挑みます。がんばれHJ。　(プリクラ手帳作製中アディトシ)



●「セイヴァー」「マーブルVS～」と期待作は控えているものの、とりあえず今はストⅢ。ユン&ヤンは動かしていて面白いキャラ。やりがいもあるし、「こいつぁー当たり引いたなー」なんて思いながら黙々とやってます。なんか面白い情報あったら教えてね。
　ウインドウズの「スーパーエアーコンバット」は、パワー不足のせいで処理が遅くてガッカリ。前作のようにワイヤーフレームに切り替えられればよかったのになぁ。　(Fu-Bu-Ki=GED)



●車検の時期がきたので、近所の車屋に頼んだところ、やってくれましたよ車検の親父！俺ん家の駐車場から出る瞬間、左のドアをガリガリ…まあキレイに直してくれたからいいものの、これがもしフェラーリだったら…(夢)。話は変わり、どうでしょう今年のスキー。あまりにも雪が少ないとは思いませんか？この号が発売される頃、今年最後のスキーを志賀高原で滑る予定。見かけた際はぜひ声をかけてください。　(モーグルKことキャサ夫)



●拱手。㊢のつっちーでしゅ。果てしない原稿催促～入稿作業のお供には声優さんのアルバムが割とよいでしゅ。純粋な作業にはノリのよいやつ、脳細胞をひねらにゃいかんときにはしっとり系と、聴きわけができるほど色々出ていて大助かり⁉さすが"声"を出すプロだけあって、歌の上手下手とは別なトコで巧(うま)さを感じさせてくれる。今のイチオシは岩男潤子さんかな。技術レベルもかなり高いよ。　(でも永遠のお薦めは白鳥由里さん♡な㊓)



●押忍！俺ノリック。新声社に入社して早２年半、ようやく後記に顔を出すことができました(ムックのときはちょくちょく書いていたのだが)。今は悪代官霜田の手下となり「アチョー」「ホチョー」と毎日働いております。今編集部の一部のコアな面々で夏に出るといわれているMac互換サブノート「コメット」が話題です。本当にＡ４サイズなのか？値段はどのくらいなのか？とか。30万台なら買いでしょ！　(PB5300CSどうしようノリック)

OPINION 論

ゲーム体験とゲーム批判

石井ぜんじ

ビデオゲームは、一人の人間を一定時間深くのめりこませる存在である。ゲームをプレイするということは、深く刻みこまれる体験となる。

この点では、よくできた映画や音楽と似ている。だが、大きく違うのは、ゲームは傍から見ていても理解しにくいということである。参加し、プレイしないと、ゲームがどんな"味"なのかわからない。

つまり、ゲームは近くに人がいても、プレイヤーは別の世界を体験しているわけだ。一度もプレイしないと、すぐ近くにいても、見ている人がプレイヤーが何を感じているかわかりにくい。唯一わかるのは、過去にそのゲームをプレイしたことがある人のみである。

ゲームに対して拒否反応を示す人たちは、たいていゲームをやったことはない。それは今まで説明した、ゲームの特殊な性質に原因があると私は考えている。ゲームをする人は、近くにいながらにして、ゲームをしない人と違う特殊な体験をしている。それに対し、ゲームをしない人は同じ体験をしていないため、ゲームをする人を理解することができない。

人間は、違う体験や境遇で育った人を理解するのは難しい。本能的に、排除しようとしたり、あからさまな嫌悪感を抱くことはまれではない。それは歴史的に見ても、現在の社会を観察してみても明らかである。結局はそれが人の本能であるし、その本能は時に理不尽なものである。

ゲームがここまでメジャーになるまでに、アーケードゲーマーの私は非常に差別的な待遇を感じたことが多くあった。他の同年代のプレイヤーも同様だっただろう。だが、現在の風当たりはそれほどでもない。

ところが、ゲームをプレイしない人たちのゲーム批判は、まったくもって進歩していない。ゲームを知らないで何をいっても、ゲームプレイヤーの前では説得力も何もない。しかも、そこに本能的な理不尽さがあるのに、それに気づいてさえいない。

人類の進歩というものは遅いものだが、もうゲームに対する見識は、もっと進歩してもいいのではないか。ゲームは人を取りこんでいくので、難しい分析対象であるのは確かだ。だが、ゲームに詳しい人間が、ゲームに対して正確で冷静な分析をして、その効果と問題点をマジメに論じられるような世界に早くしたほうがいいと思う。

ゲーム批判を気にせず、本当はゲームとは何なのか、見切り発車をして考えていきたい。現状のゲーム批判は、別の意味で、ゲームの特殊性を表していることが興味深い。

表紙の裏をとれ

鉄拳３ファラン２Pと吉光です。吉光っつあんディテールが細かいーマチガイがあったらまた直しがくるんだろーなぁ。やだなぁー。もう…。つまり今から描くというところなんですよ。ひくひく…。ストⅢ、ダッドリー(白)ですが対戦でボコボコでぃーっす。色々なゲームに手を出してはいるんですが…。
コラムス'97最高ーっ!!
藤原ひさし

■待って～もうひとこと

いよいよ、いよいよである。長らくお待たせしていた新声社の最終兵器、アイランドムックがついに発売となった。
その名も「ゲーメストアイランド血風録　イラストコンボ」。熱心なアイランド投稿者のおかげで、とっても素敵な本に仕上がりました。これだけ面白い内容なら、毎晩徹夜して頑張ったあの壮絶な日々もむくわれるというもの。お年玉があまってるなら、ぜひ買ってね！(㊇)

GAMEST　5月15日号

■平成９年５月15日発行　第12巻８号通巻194号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

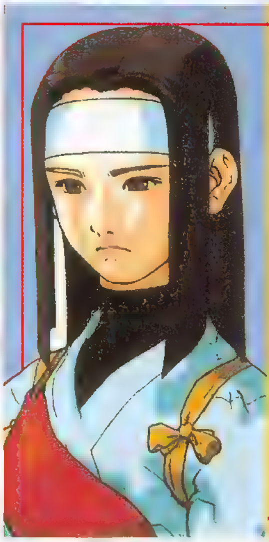
◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　がっちん
ギィ　ACE　K-TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　借金　KMT　CHU　P・鈴木
河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　スーさん
猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　辻本圭介
山下浩志　北裏裕章　田川祐一郎　青木珠美
二田祐樹　入澤英明　吉田和真　松田史征
花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史　加賀栄臣
野口孝広　橋爪孝雄
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画
溝端ひろみ



ハードトリックを
クールに決めろ！
業界初！スケートボード体感スポーツゲーム登場！
アーケードをスタジアムに変えた、
あのサッカーゲームが帰ってくる！
沸き上がる歓声の中で、世界中のストライカー達が熱く燃え上がる。
HAT & HARD TRICK
心・技・体感。先進のバーチャル・リアリティ。
バーチャストライカー2
VIRTUA STRIKER 2
AM RAD DEPT.#2
©SEGA 1997
■世界の強豪が集う夢の大会。
ポルトガル／クロアチア／ベルギー／ウルグアイ／ロシア／ユーゴスラビア、
ギリシャの7ヶ国が新規参戦！全24ヵ国による熱い戦いが繰り広げられる。
「MODEL3」パワーで白熱のシュート！
◆戦術切り替えシステムを搭載。試合状況に応じて、守備的・
攻撃的のフォーメーションに設定の切り替えが可能です。
◆実戦に近いパスワーク。トラップなしのダイレクトパスが可能。
◆勝ち進み、決勝に近づく試合ほど、大勢のサポーターが燃える
大きなスタジアムでプレイ出来ます。
◆プレイする時間に合わせて昼から夕方、ナイターへと、スタジ
アムの情景が変化。(基板内に時計を装備)
GOAL RUSH！
TOP SKATER
SEGA SKATEBOARDING
トップスケーター
©SEGA 1997
PENNYWISEのビートシャワーを浴びながらトリックメイク！
ビッグエアー&ハードトリックを華麗に決めて、目指すはTOP SKATER!
◆スケートボードのスピード・トリック・スリルをリアルに表現。
「Kick Flip」・「50-50」等、実在のトリックをも鮮やかに表現。
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所　〒144　東京都大田区東糀谷2-13-1
電話　03(5736)7700(国内販売事業本部)

まだまだいくぜ、ついて来いよ！

STREET FIGHTER EX plus



私はなにも変わらないわ もう一人の ほくと

どこから見ても様子が違うほくと。殺意の波動に近い何かが目覚めたのか？

担当：借金

その名はほくと！

今までの僕たちが知っているほくととはどこか雰囲気の違うこの女性。彼女は一体誰なのか？ほくと？それとも…。

EXプラスになりまず変化したのが、ステージである。ほくとステージは、桜舞い散る春から、緑の美しいステージへと変化。季節が移り変わり、時の流れを感じさせてくれる。そしてほくと自身のカラーも変化した。

左上の写真をよく見ると額に傷がついているのを容易に発見できたはず。この傷がほくとの正体を知るためのキーワードとなっているのか？

謎が多いこのほくとだが、今回は彼女の技の変化を少しだけ探ってみよう。

まずは左の写真を見比べてみよう。

ほくとが肘激崩を放ったところまでは同じように見えるが、そこからの追い打ちが上の写真と下の写真では微妙に変化しているのがわかる。

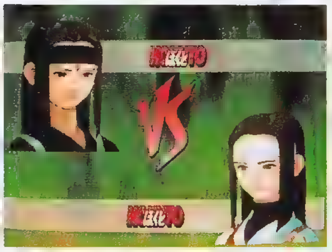
下のほくとは、光を放っているが性能はどうなっているのだろうか。この技は掌撃破なのか、今はまだ何もわからない…。

ステージの変化



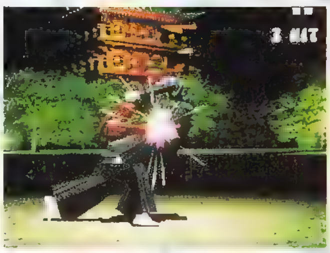

緑が映えるほくとステージ。こっちもいいけど桜も惜しいね。

ち、違う…私!?

な、なんと額に傷が…キミは一体どうしてしまったんだ。

ほくとの肘激崩

通常の掌撃破が追い打ちとして出る普通の肘激崩。

ほくと(?)の肘激崩




掌撃破といっていいのかどうか、腕は光り輝いている。

扇の色も変化

技の性能が変わったかどうかは別にして、とりあえずビジュアル的に撃鳳技の扇の色が変化した。

額に傷のあるほくとは、撃鳳技がなんとピンク色に。同時に気練射の弾の色もピンク色と変化した。

ピンク色の扇子というと、一時代を築いたお立ち台ギャル以外に持つ者がいるのかと疑問もあったが、現に目の前のほくとが手にしている。

ほくとの撃鳳技



ほくと(?)の撃鳳技



ほくとーN六本木って、そんなわけないですね、ハイ。

振脚撃から追い打ちが！

相手の攻撃をすかしながら攻撃する振脚撃は、ヒット後に気練射で追加ダメージを取ることができるが、見てから判断するにはちょっときついものがあった。

左下の写真を見てもらおう。このほくとはなんと、振脚撃から追い打ちを出しているのだ。しかも出している技はあの肘激崩からの追い打ちのあれだ。

この追い打ち技は、振脚撃がヒットしたときには連続技になるため、使い道は万能。またヒット確認も容易になる分ここから気練射につなげることもかなり楽な作業となった。これはプレイヤーにとっては嬉しい変更だろう。

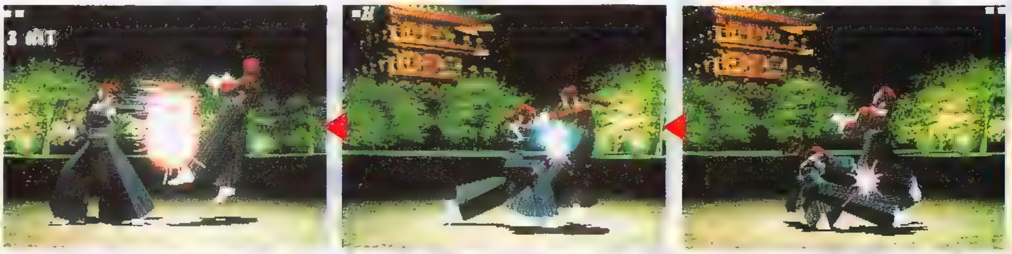
掌撃破似のこの技、写真では伝えることができないが、肘激崩や振脚撃からの追い打ちだけでなく、いきなり出すこともできるのである。また技の出は下小Kから連続技になるほど早いぞ。

ほくとの振脚撃



振脚撃がヒットしたかどうか確認してからつなげるのが難しい。

ほくと(?)の振脚撃



新たに追い打ちが出るようになった分確認が取りやすくなった。

そのほかの変更点は？

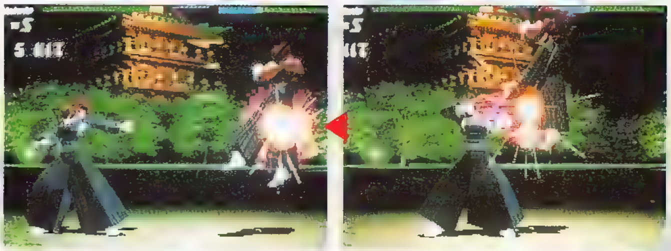
気練射をヒットさせた後の相手のやられ判定が着地まで残るようになった。つまり対空として気練射を使った際に数発ヒットして終わりではなく、吹っ飛んだ相手に合わせてタイミング良く発射させることでさらにヒットする。

たびたび出てくるが、掌撃破似の技は、どうやら飛び道具を跳ね返す性質も持ちあわせているようだ。大を使えば気練射も跡形なく打ち消してくれる上、前述したとおり出が早いためアレンのジャスティスフィストやジャックのバッティングヒーローよりも使いやすそうである。

また一つ飛び道具を回避する手段が増えたといえる。

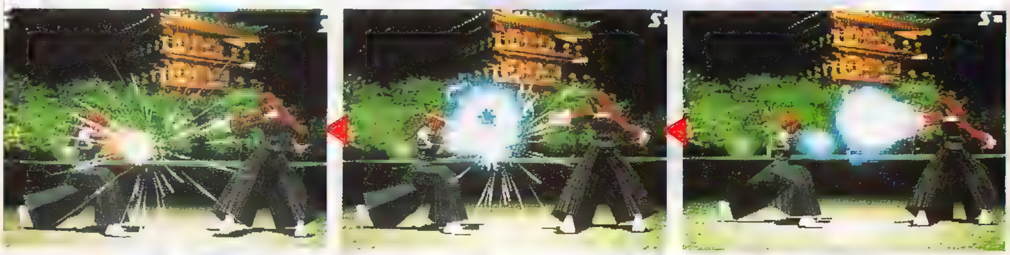
最後になったが左下の写真は新たに増えたスーパーコンボの模様。モーションしか見せることができないが、この技、どこかで見たような…。

変化した気練射

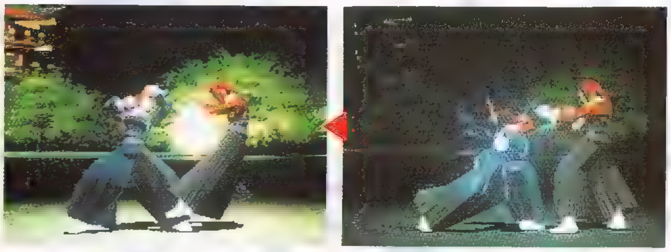


吹っ飛ぶ相手にさらに気練射が襲いかかる。

跡形もないっス



溜めた気練射ですら跡形もなくなる。



これってやはりあれなのか。

情報提供のお知らせ

ここで紹介したほくと、使えることは確認されているが残念ながらその方法はわかっていない。詳しくは4月18日以降のアリカのホームページとゲーメストネットで公開予定なので、いち早く知りたい君は次のところに訪れるがよかろう。

http://www.at-m.or.jp/~arika

俺はリュウでありリュウでない
リュウ

瞬獄が!!滅殺が!!すべてを手中にした奴には冷たい殺意のみが宿る。

担当・MVP



EXプラスになって新たにベガ、ガルダが加わったのは皆知っているだろう。
だが、それだけでプラスとはいえない。もう1人イカスキャラを見逃してはいけない。

その名は「リュウ」

何言ってんだお前!!とお怒りの人もいるかもしれないが、ニューカマーの一人はまさにリュウなのだ。
しかしニューカマーと言うだけあってただのリュウではないのは確かだ。

殺意に目覚めたその時

画面写真のリュウをよく見てくれ。なんと目が赤く光っているのだ。
これは何を意味するのであろうか?ただ目が赤いだけの色違いキャラではあるまい。
そう、この赤い目のリュウは殺意の波動に目覚めたリュウなのだ。

日頃、修業にあけくれ、ただひたすら強さを求めたリュウの目が赤く輝くとき、そこには新たなリュウがいる。



赤く染まった狼の目。破壊の衝動に満ちた狂気の目だ。

殺意に満ちた叫び

殺意に心を支配されたリュウは、どこかにいる奴の技を知らずのうちに身につけている。
その奴とは「豪鬼」。思えば流派は一緒、師匠と同じ道を歩んでいたことを考えれば何ら不思議はない。リュウに眠っていた力は3つあった。そのどれもが豪鬼のそれと一緒である。

①阿修羅閃空
ヤバげなときを肌で感じとったらとりあえずこれで「逃げとく?」って感じの技だ。
狂気に満ちた狼は、危険の匂いを察知したら迷わず逃げるのも本能がなせる業ということだ。



ヤバけりゃ逃げろ。殺意の塊となった彼の心に本能が呼びかける。

②滅殺豪昇龍
波動をもつリュウが心の奥底に常に抱く願望、「俺も龍を極めたい!!」。この思いがついに革命を起こした。
リュウにもついに裂破系の技が装備されたことにより、連続技がかなり強力になったと言える。
波動、竜巻、昇龍、この3大奥義を極めた赤目のリュウに果たして死角はあるのか?



龍をも極めた彼に死角はあるのか?

③瞬獄殺
一瞬にして何十発もの攻撃を加え、後に残るは無惨な死に様、そしてそれに背を向け大胆不敵な構えをとる。やはり瞬獄殺、その名のとおり秘奥義。ついにリュウもこの偉大なる力に目覚めたのだ。ただし、いくら狂戦士化したリュウといえどもそんなにやすやすと決めることはできないだろう。



死の宴の始まりだ!!泣いて詫びてももう遅いぞ。「死ね!!」

新たなる叫び

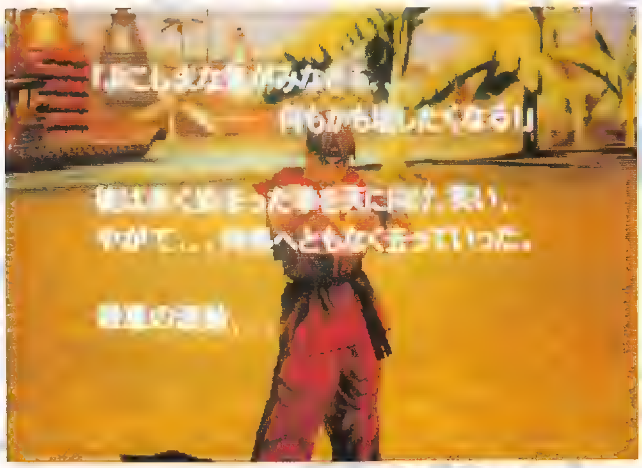
リュウに滅殺豪昇龍が付加されたことにより、新たな連続技が可能となった。
真空波動→滅殺豪昇龍→真空竜巻、がそれである。
今までのリュウは気軽に3つのスーパーコンボをつなげることは無理であったが、これならば超楽に超大ダメージを与えることが可能となった。いつでも地獄を見せてやるぜ。



狂気が夢を可能にする。真空波動から滅殺豪昇龍に!!

悲痛な叫び

殺意に心を奪われ狂戦士化した彼には、もはや防御という言葉は存在しない。「おまえらの力などとるに足らない微々たる力。俺の足元にひざまずけ。怯えろ!!そして泣け!!俺は許さないがな」
自信に満ちたリュウにはもはや攻撃、そして破壊への欲望しか存在しない。とるに足らない蚊のような攻撃などさせてやればいい。
ただ、リュウは知らない。蚊のような力と見くびった己の防御力が以前と違うことを。相手の力は蚊どころか象や虎なみだということを。そう、リュウの防御力は豪鬼のそれと同じく極端に低いのだ。
「殺意、それは身を滅ぼす」



殺意の波動が身を滅ぼすとも知らず、リュウは再び拳を赤く染めるのであった。



左にある連続技の写真の一枚目を見てほしい。そう、投げ技から始まっているのだ。なんと投げの後に立ち大キックや、写真のような攻撃を追加で入れてしまえるのだ。

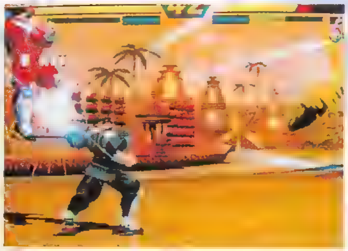
写真の連続技は、まずキック投げをするわけだが、この投げは自分と相手の位置が変わるのでニープレスナイトメアの入力が特殊になる。1P側から投げる場合で説明しよう。まず、投げた後すぐにレバーを⬅方向にして溜めを作り始め、相手を地面に叩きつけるまで待つ。この時位置が変わった時点でゲーム上では➡溜め⬅を入力したことになる。後は硬直が解けた瞬間に➡⬅Ⓚと入力してやれば、キック投げ～ニーナイトメアが完成するってわけだ。結局コマンドだけで見ると、投げの後⬅溜め➡⬅Ⓚといった入力になる。極めろ。



カッコよくて強い。ベガ様にだけ許された投げ。



そして吹っ飛ぶ相手にニープレスナイトメア。



さらにサイコキャノン。



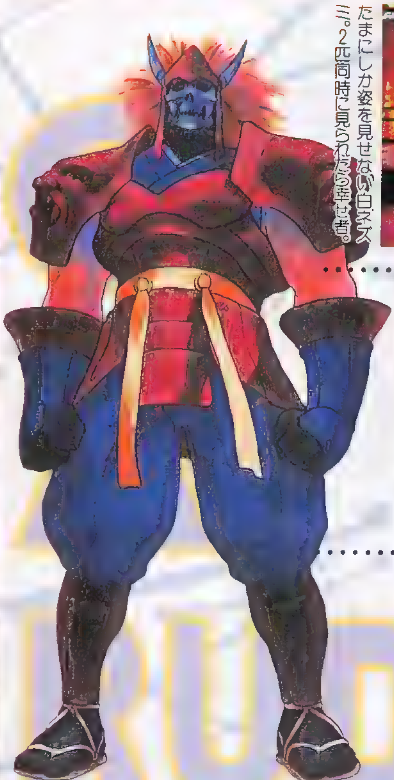
ふっ、ぬるいわ!。



かなり性能がいいベガワープ。逃げにつかえるか?

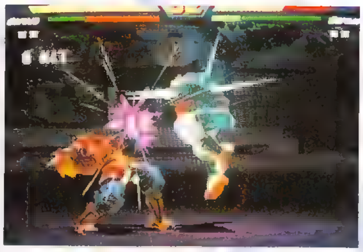
ベガコマンド表

必殺技
サイコクラッシャー
⇦ため⇨＋P
ダブルニープレス
⇦ため⇨＋K
ヘッドプレス
⇩ため⇧＋K
サマーソルトスカルダイバー
ヘッドプレスヒット後、P
スーパーコンボ
サイコキャノン
⇦ため⇨⇦⇨＋P
ニープレスナイトメア
⇦ため⇨⇦⇨＋K
ガードブレイク
サイキッククラッシュ
同じ強さのP＋K





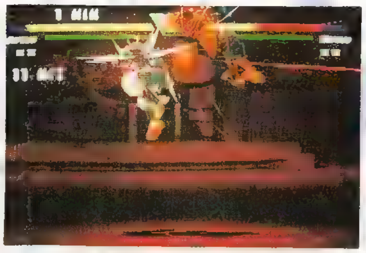
この轟牙という技から、



スパコンの空中版鬼燕舞につなぎ、



新スパコンから、



また空中鬼燕舞。くらえい。

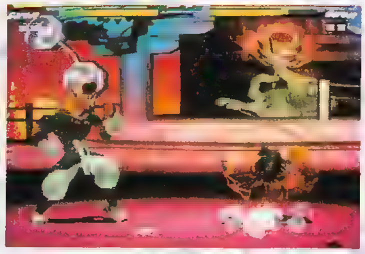
いうくらって消えて上から反撃する技は、今回のプレイヤー用のガルダにはない。

ガルダコマンド表

必殺技
鬼斬
⇨⇩⇘＋P
蛇斬
⇦⇩⇙＋P
轟牙
⇦⇙⇩⇘⇨＋K
襲牙
⇩⇘⇨＋P
雷牙
⇩⇙⇦＋P
スーパーコンボ
鬼燕舞
⇩⇘⇨⇩⇘⇨＋P (ジャンプ中も可)
鬼燕翔
⇩⇘⇨⇩⇘＋P
ガードブレイク
砕牙
同じ強さのP＋K

実はEXでも可能だったのだが（といってもガルダは使えなかったが）、地上スーパーコンボの駒のようになる技（鬼燕舞）は、レバーの上下で軸をずらすことが可能なのだ。うまく使えば波動拳などの飛び道具などをうまく避けつつ回り込んで攻撃、なんてこともできるってわけだ。

話は変わるがEXのCPUガルダが使っていた、「幻」と



たまにしか姿を見せない白ネズミ。2匹同時に見られたら幸せ者。

爆弾処理が、こんなにもうまい!

C・ジャックVS D・ダーク 究極対戦

担当：アディオスToshi

違う意見もあるとは思うが、このゲームでの最強キャラは間違いなく、ジャックだろう。よって今回取り上げる「ジャックVSドクトリン」…。はっきり言って、ジャック断然有利。しかし、他キャラと同じように立ち回っていては、五分もしくは不利な闘いを強いられる。そこが、この対戦のおもしろいところだ。

不都合な点は何か?

最終的に勝ちはするものの、何か嫌。なぜか?

もちろん、動きを制限されてしまうからで、ジャックの場合、すべての必殺技にそれの影響を受ける。とりわけ、主戦武器ダッシュストレートが、ほとんど素で撃てなくなるのがイタイ。

そこで必要なのが、こまめなダウン。つまり、攻撃ターンのほとんどは起き攻めから、というのがベスト。まずは、そのダウンの奪い方から説明しよう。



いつも何か置いてるのね。嫌な人…。

ボムを跨げ!

ジャックの立ち中キックは、ムック等でも再三、述べてきたとおり、他キャラとは一線を画する特異なもの。普段は相手の足払いをすかして当てるべく、牽制技として使う。

もちろん、ドクトリン戦でもそれをメインとするが、対ドクトリンならではの特殊な使用法もある。

状況としては、目の前に置かれたEX-プロシブ、略して「置きボム」。これをやられた瞬間に、跨ぐようにして出していくのだ。

当然、立ち中キックは届かなければ意味がないので、狙いどころはキャンセルボム。

小足払い×2・中足払いor中足払い×2、といった通常技の連携（連続?）後、キャンセルしてボムを置いていくことが多いので、ここを見逃さず立ち中キックを出していこう。

ドクトリンは「置きボム」後、再び手を出して固めていくのが常套手段なので、おもしろいように当たってくれるはず。だが、こちらも立ち中キックを出しっ放しではダメ。その後の爆発でダメージを受けてしまうぞ。



幾つかの通常技をつなぎ…、



キャンセルボム。



でも慌てず騒がず中キック。



ただし、必ずキャンセルバット。

よって必ずキャンセル中バッティングヒーロー。ヒットすれば相手は吹っ飛び、強制的にスクロールするので、本来被爆している状況を無効にしてくれるのだ。

もっとも、これはドクトリン側が、置きボム→ジャンプ攻撃or通常技で固め続けてくることが前提なので、次にスーパーコンボは当然として、ワイヤーを出されても立ち中キックは勝てない。

また、もっと最悪なのが置きボム後下がられた場合。このとき、立ち中キックを出してると一方的に被爆するぞ。

こんな感じで、ジャックを意識した行動をとられるようであれば、ボムを見たら跳び込むようにする。



ボムは見てからでも間に合う。ワイヤーに引っかかるな。



あきらかにジャック対策。次は跳び込むぞ。

ドクトリンは全キャラに対して、この状況下での跳び込みを警戒してはいるが、立ち中キックの存在で緩んでいるはずだ。

さらに汎用性を高める

立ち中キックの弱点は、当たり前だが、ヒットしないとキャンセルが掛からないこと。

しかし、その前進能力と足払いをすかすモーションを、届かないからという理由だけで使わないのは、あまりにももったいない。

そこで活用するのが、空キャンセル。前進能力だけを考えればそれこそ全キャラに使っていける。空キャンセルホームランヒーローなんか、かなり使えると思うぞ。

対ドクトリン戦で有効な状況は、固めを目的としない様子見の置きボム、中間距離ぐらいで置いて、迎撃態勢を万全にしておこうというのがドクトリン側の腹だが、立ち中キックで跨いでストレート…という具合に、思いもよらない方法で一気に近づいてやろう。



少々遠いところに置いたからって、安心するなよ…。



空キャンセルすれば、跨いだ上に届くんだ。

ただし、ワイヤーもーセットで置かれている場合もあるので、その際は空キャンセルホームランヒーロー。反応は早ければ早いほどよい。

クレイジーの出番だ！

クレイジージャックとホームランヒーローでは、格段にホームランのほうが使用頻度は高い。というか、クレイジーは使わなくていいと言い切ってしまっても、それほど異論を唱える人はいないだろう。

しかし、ドクトリン戦では使える。理由は出の早さ、ボムの爆発までの1分1秒を争わなければならないこの対戦で、これほど重宝するものはない。

例えばボムをガードさせられ、次にまたボムを置かれた場合、前述した空キャンセルのテクニックを使えば、ホームランでも大丈夫だが、狙い澄ましている必要があるし、何より難しい。

同じ状況でも、クレイジーならそれを出すだけでいいのだ。ただし、アッパーにしてはダメ（届くのが遅くなる）。

また、リバーサルでないと相打ちの確率が高くなるのも注意。



リバーサルクレイジーは、ドクトリン戦では有効。必ずPで。

そのほか、クレイジーが使える状況は起き上がり。得意のボム重ね・ガードブレイクを完全に脱出するには、ホームランでは厳しい。跳び込んでくることが少ないのも好都合だ。


クレイジーがガードされても、もう一つゲージがあれば…、


ホームランで…。そこを割り込もうとしても…、


こちらが勝つ。もちろんガードされても隙はない。

ガードされ反撃されるのが怖い人は、ゲージを2つ必要とするが、4発目をホームランでキャンセルして硬直をフォロー。もったいないような気もするが、クレイジーの4発目と5発目の間が割り込めることを知っている人は、KーLLブレードをそこに出してくるはず。そこにホームランとぶつかると…。よっぽどのことがない限りホームランが絶対勝つ—よって攻撃的概念も非常に強いのだ。

もちろん、これは〝ドクトリン昇龍〟に限ってのこと。リュウ、ケンにも…、てなことは考えないように。

最後はやっぱガードブレイク

ジャックの最終兵器は何と言っても、超高性能なガードブレイク。これが一発入りさえすれば、どんなに固め続けられ、ここまで書いてきたことをうまく実戦できなくとも勝つことができる。

手数の多いドクトリンに対して、特別な狙いどころというのはない。やはり、どんなキャラが来ようと「跳び込みから…」が最も有効。連打の効く小足払いをシャカシャカやられて止められるようなら、立ち中キックバットをうまく合わせていこう。それでも懲りないようなら、ホームランで大ダメージを与え、2度と手を出させないようにしてやればいい。

ちなみに、ドクトリンはホームランとかち合ったとき、死ぬほど引きつけたKーLLトランプかブレード以外打ち勝つことは不可能。事実上、ホームランを潰す術はないというわけだ。

D・ダークVIEW

担当：CHU

パワーだけにものを言わせて闘う初級ジャックなら、ドクトリン側はいつも通りに闘ってジャックの「一発」にさえ気を付ければ問題なく闘っていけるが、相手が上級者ジャックとなると、そう簡単にいかなくなってくる。

いつもの攻めにちょっと工夫を！

まず、EX-プロシブは下手な間合いから出すと、ジャックは中キックで抜けつつ攻撃してくるので、EX-プロシブは反撃されない間合いで出すか、直接当てていかなければならない。

そこで、接近したときの固めは、しゃがみ中キック～EX-プロシブ（当てる）～EX-プロシブ（当てない）と出せば、ジャンプ攻撃以外の反撃をくらうことはまずないので、これを使っていこう。ジャンプ攻撃を読んだ場合や、様子を見たい場合は2回目のEX-プロシブを出さなければOKだ。

こうしてうまくジャックの足下にEX-プロシブを置くことができたら、ジャンプから再度固めにいったり、ワイヤーを出してみたり、様子を見てみたりしていくことになる。

普段ジャックに対して跳び込むと必ずと言っていいほどしゃがみ大パンチで落とされるので、跳び込むにはこうしてEX-プロシブを盾にしないといけない、ということも覚えておこう。

攻めるときの注意点はそんなものだろう。


この下入れ小Ⓟを使うことを心がけよう。

守りは手堅く！

次は守りの注意点だ。

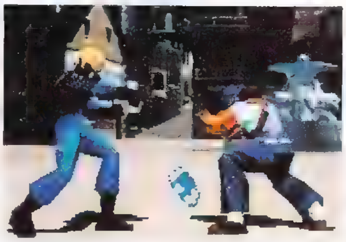
まずは割り込みについてだが、これは相手のゲージ量や癖によって変えていかなければならない。

ジャックに対しての代表的な割り込みポイントであるクレイジージャックのガード途中はジャックにゲージがない場合はKブレードやDシャックルで割り込んでかまわないのだが、ゲージがある場合はスーパーキャンセルされる可能性があるので、最後までガードした後に投げを狙ったほうが確実だ。

また、ジャックの屈中Ⓟ～屈中Ⓚ～Dストレートの後の割り込みや、とりあえず手を出してみて様子を見ようとするときに出していた屈小Ⓚや屈中Ⓚは、ジャックの中Ⓚやスーパーコンボに潰されてしまうので、代わりに屈小Ⓟを使っていこう。これならジャックの中Ⓚを潰すこともできるし、スーパーコンボを出されてもすぐガードに切り替えられるからだ。

次にジャックの跳び込みに対しての対応の仕方は、Kブレードで落としていくのが理想だが、ジャックが早めに攻撃を出してくると、こちらも早めに反応しないと負けることが多い。このように相手が打点を高くしてくるようであれば、ガード後投げが狙えるので狙い、引きつけてくるようならばKブレード、というように相手の傾向をうかがいつつ使い分けよう。

もし低い打点での跳び込みを許してしまった場合は次の攻撃が来るまでガードしながら屈小Ⓟを連打しておこう。そうすることでジャックの強力な連携のジャンプ攻撃～GBを回避できるわけだ。ジャンプ攻撃からそのまま固めにきた場合でも、元々連続ガードなので暴発の心配はない。


下入れ中Ⓚ～EXプロシブ～EXプロシブなら安全にセットできる。

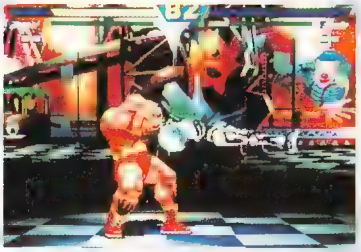
ホネの勝手を許すな!

ザンギエフVSスカロ 究極対戦

担当：RED

暴れんなホネ

まずはスカロクラッシャーで暴れるスカロマニア（以下ホネ）に対する策を知っておかなくてはならない。スカロクラッシャーはガードしてもまったく反撃できない技である。この技への対抗策を知らないと、ホネはつけあがってガンガンこの技ばっかり使ってきて、試合にならないうちに試合終了する可能性が高い。

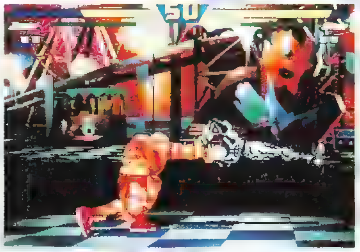


ガードさせられ損なんだな、この技は。

そんなわけで、まずはスカロクラッシャーをつぶしやすい技について見てみよう。

一番のオススメは屈み中Ⓟである。間合いを問わず、ちょこちょこ出しておくといい。

スカロクラッシャーを見てから反応で合わせるのは厳しいので、牽制半分、読み半分のつもりで出していればいい。屈み小Ⓟの連打はやめたほうがいいだろう。一方的に勝ったとしてもダメージ的にあまりおいしくないのに、相打ちになったり、一方的に負けやすい（屈み中に比べて）。



ふざけんなホネ!と屈み中Ⓟ。スカロクラッシャー潰しに最適。

一応、ダブルラリアットでも返すことはできるが、ややバクチ度が高い。ザンギ側は読みで出さなくてはいけないのに、ホネ側は見てからスカロスライダーで反撃できるのだ。ま、当たればデカイので、一応覚えておこう。

バックジャンプや垂直ジャンプでボディアタックや中Ⓟを出すという手もある。

ホネとの地上戦

さて、スカロクラッシャーをなんとかさばきつつ、中間間合いまで接近することができれば、通常の地上戦らしき展開になってくる。こうなれば相手がホネだから特にどうこう、というのはなく基本に忠実にいけばよい。

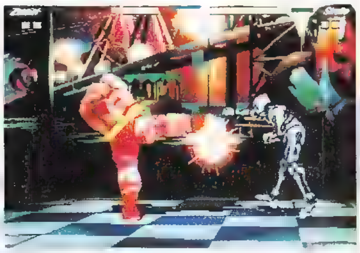
ホネ側は屈み中Ⓚや屈み中Ⓟで牽制しつつ、スカロクラッシャーを突然出してくるといった感じで、跳び込みに対してはスカロヘッドを合わせてくるだろう。スカロヘッドは出されれば確実に負けるので、安易な跳び込みは絶対ダメ。ホネ側が屈み大Ⓚを多く使ってくるようなら、読んで跳び込もうか、というぐらい。



スカロヘッドは非常に信頼性が高い。安易な跳び込みはダメ!

ザンギ側はスカロクラッシャーを警戒して屈み中Ⓟや立ち中Ⓚを多用しつつ、屈み大Ⓚや隙あらば立ちスクリューを狙っていく。対空はまあほとんどダブルラリアットでOKだが、スカロダイブを脳天狙いで出されるとダブルラリアットでも相打ちになったり、一方的に負けたりするので注意。また、当然ホネも大Ⓟで〝ダブルラリアットつぶし〟の跳び込みはできるので、これにも注意が必要だ（この辺は前々号のザンギの記事参照）。

スカロスライダー、スーパースカロクラッシャー、スーパースカロスライダーは、ホネに残りゲージがないのならガード後に問題なく返し技を入れることができるので、見逃さないようにしたい。



接近したら立ち中Ⓚもスカロクラッシャー潰しに使おう。

ザンギもゲージがないならスクリューか、起き攻めを続けたいなら立ち小Ⓚ→キャンセルクイックダブルラリアットを入れる。ゲージがあるなら、屈み中Ⓟ・屈み中Ⓚ→スーパーストンピングがいい。

ホネにも残りゲージがあるときは、基本的に手を出してはいけない。スーパーキャンセルによるフォロー技をくらってしまう。スカロドリームを出された場合は、反応して小技で返せるから絶対くらわないようにしたい。

トリッキーなホネ

ホネの跳び込みをくらったりして、屈み中Ⓚ→スカロスライダーをくらったら注意しなくてはいけないことがある。

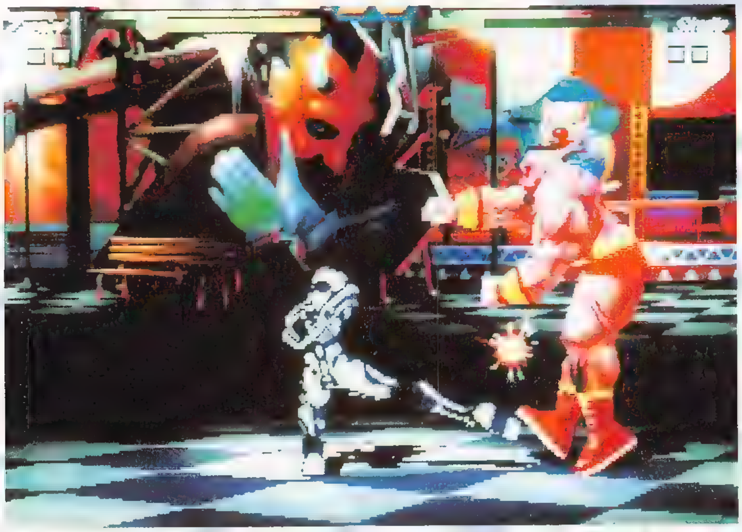
中or大スライダーだと、ザンギが起きあがるとき、ホネが後ろに回り込む状態になり、ガード方向が逆になる。ここでホネはさらに屈み中Ⓟを重ねて連続技を狙ってくるだろうから、知らないとさらにもう1セット連続技をもらいかねない。

起き上がりでちゃんとスクリューを出せれば、屈み中Ⓟを重ねられようが、ガード方向が逆だろうが問題はないのだが、一応、頭に入れておこう。

ザンギが画面端にいるときは、スカロスライダーヒット後に位置が入れ替わることはない。



中or大スライダーをくらった・・・、



ゲッ!位置が入れ替わってる!ガード方向に注意。

ホネがやや有利かな?

結局はスカロクラッシャーをうまくさばいて、ザンギの得意間合いに入れるか、そしてその得意間合いからの攻めをどれだけ維持できるか、が勝負の分かれ目になる。

ホネが有利な感はあるものの、ザンギも攻め急いで大きなダメージをもらわないようにしながら地上戦でプレッシャーをかけていけば、十分闘えるぞ。

手が届く対戦相手！

アレン 究極対戦 対春麗

担当：借金

いかにゲージを溜めながら闘うか？

1ラウンド目は、ゲージがない状態であるため攻撃手段がやや少ない。というのは、ゲージさえあれば、ジャスティスフィストや地上戦での小ライジングドラゴンといった攻めの選択肢があるのだが、ガードされたときのフォローができないラウンド開始直後には、これらの攻撃が使えないためである。

そして相手がリーチの長い下大Kと跳び込みを兼ねた技、飛燕蹴を持つ春麗となれば、出てくる結論は一つ。春麗の攻めに付き合いながら地上戦を行い、その中でゲージを溜めることである。

地上戦の基本は、下中Kと下小Kによる牽制、中Kでの牽制、相手の攻撃を潰す下中Pを混ぜて闘うこと。

ソウルフォースも使いたいが、中距離では危険。通常技が当たった後か、春麗が読みでしか返すことのできない近距離もしくは下大Kも当たらない遠距離など間合いをうまく調整して使うようにしよう。くれぐれも多用しないように。

地上戦で春麗を追い払うのは難しいが、ダウンを奪えれば跳び込みからの攻めでゲージを溜めることができるので、まずはダウン狙いとなる。

春麗をダウンさせる方法は2つ。対空ライジングドラゴンを見舞うか下大Kだ。

つまり地上戦を有利に進め春麗を空中にあぶりだすか、誘って跳ばせてのライジングか地上戦中の下大Kと、結局は地上戦で勝たなければならないのだ。

足払い合戦では下中Pを多めに使い下段技を潰すように攻める。春麗が下がったときは、飛燕蹴か下大Kが考えられるので跳び込みから攻めるのもいい。ここで春麗が下大Kを出していれば、

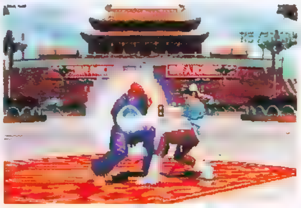
J大P→下中K→大ジャスティスフィストの3段でゲージを溜めつつダメージが取れる。

もし春麗が様子を見ていただけの場合、大Kでの対空が考えられるのでJ大Pを早めに出そう。これで大Kを潰すことができる。もし飛燕蹴で攻めてきた場合もこの早出しJ大Pで返せるぞ。そしてこのJ大Pで春麗の大Kを潰した後は、下中Pからではなく下小K連打から攻めよう。再び垂直ジャンプから攻めるのも手だ。

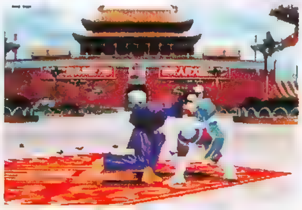
ダウンを奪った後の攻め

地上戦中に下大Kや対空ライジングドラゴンを決めて春麗をダウンさせた後は、跳び込みから攻めよう。

J大Pを引き付けるように重ねる跳び込みを使えば、気功掌もガードできるため春麗の選択肢はガードしかなくなる。ここからゲージを溜める攻めを展開していこう。



気功掌を出されてもガードが間に合う跳び込みを覚えよう。



これで春麗の選択はガードだけになる。

軸となる連携は、

●J大P→下中P・下小K

で、下中P→下小Kのつなぎがうまくいけば連続ガードになるのでここまでゲージを稼げる。そしてソウルフォースにキャンセルして地上戦に戻るか、様子を見ることによる攻めを展開させていこう。

J大Pがヒットした場合は下中P→下中K→ソウルフォースに変えれば連続技になるのでこれを決めて地上戦に戻るか、できるなら下中P→ライジングドラゴンにして再び跳び込みから攻めるといい。

春麗が動けない状態での攻めができるのでダメージはなくてもゲージを稼いでいると割り切って攻めよう。

2ラウンド目以降の攻め

ゲージがお互いに溜まっている2ラウンド目以降は、攻守がより激しくなってくるがそこに行き着くまでの展開は同じ、地上戦である。

ただここで注意しなければいけないのが同じ飛燕蹴でもゲージがあるときには絶対にくらえないものであるということ。今まで以上の警戒が必要になってくる。

対空環境をしっかり作ることが必要だ。

対空は、すべてライジングドラゴンで落とすつもりで常に用意しておく。地上戦を行いながら、春麗の跳び込みに気を配り対空が使える状況（技を出した直後はおとなしくガード）での跳び込みはすべて落としていこう。そして反応が遅れたときに（おそらく油断したときの飛燕蹴）跳び込まれたときはとっさに小Pが出るように癖を付けることが重要だ。

飛燕蹴を小Pで返せないといいように攻められてしまうので、春麗を攻略するうえでは必要不可欠といえるだろう。



飛燕蹴を小Pで返す。これ重要！

反応が遅れたときや技の戻りに跳び込まれてしまい、ガードするしかなかった場合など、春麗に接近戦でターンが移ってしまったら割り込みを第一に考えよう。

連携を砕くライジングドラゴン

春麗の跳び込みをガードした後は、下中Kまで連続ガードのためおとなしくガードする（旋円蹴は警戒すること）として、次が問題だ。決め打ちの千裂脚は、もしきても連続ガードになっているので問題ない。下中Kガード後に下小Kから地上戦に戻られるとまた振り出しになってしまう。

そこで小ライジングドラゴンでの割り込みの出番というわけだ。相手が攻めてくればヒットし再び跳び込みからの主導権を握れるのでどんどん使っていける。

ここで春麗側が、下中Kをガードされたことを確認してガードしていた場合は勝負どころ。

小ライジングドラゴンをガードされたあとは着地SCで回避することができるのだが、春麗が下小K等の下段技を用いた場合、ファイヤーフォースをすかされさらに痛い連続技に続く恐れがあるのだ。しかし半面チャンスでもある。

そこまでおいしい局面であるため、知っている人はファイヤーフォースをすかせる技で手を出してくる。ここにトリプルブレイクを使うのだ。もし春麗が手を出していればアレンお得意の連続技で一気に勝負を速めることができるぞ。

ライジングドラゴンで割り込みに成功したときの跳び込みからの起き攻めと、ガードされた後のトリプルブレイクを考慮するとリスクよりもリターンが大きい。手を出してきやすい春麗戦においてはこれも立派な戦法というわけだ。



春麗の攻めに割り込める個所があるなら迷わず小ライジング。



返せると思った春麗にトリプルブレイクを使うのだ。

ケンのいやな技の返しどころをしっかり返していこう

究極対戦 ガイルVSケン

担当：フニャ夫

さて今回は究極対戦ということでVSケンの攻略をしていきたいと思う。

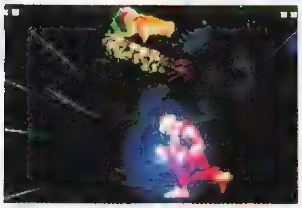
ケンは波動拳や昇龍拳などの安定した牽制技や対空技を持ち、非常に闘いにくい相手だ。ではどのように闘っていくかを考えてみよう。

地上戦はどうする？

まずは試合が始まるとお互いまずは波動拳とソニックブームで牽制しながらの闘いとなる。ガイル側としては、ソニックブームは溜め系の技なのでコマンド入力で出せる波動拳に打ち勝つことはできない。無理だと思って相手に跳び込んでいっては昇龍拳（↓スーパーキャンセル）の餌食になってしまうので、無理だと思ったら、波動拳は全部真上にジャンプして避けつつ、着地と同時にサマーソルトなどの技をすぐ出せるように溜めを作りながら闘うようにする。


跳び込んだら、

▼


昇龍→スーパーキャンセルの餌食に。


波動拳は真上にジャンプして避けよう。

相手が我慢しきれずに跳び込んできたらこちらのもの。すかさずサマーソルトで相手を撃墜しよう。ゲージがあるのならサマー→Wサマーを出していく。

接近戦はどう闘う？

接近戦になるとお互いしゃがみ中パンチや足払い系の出し合いがさかんになる。ガイル側はしゃがみ中パンチをメインに使いながらゲージを溜めつつ、相手の足払い系の技を潰していく。たまに中足払いなどの技を出してヒットするようなことがあれば、すかさずオープニングギャンビットにつないでいこう。

あとは接近戦で波動拳とソニックがぶつかりあったときはすかさず相手に近寄り、大足払いで転ばせてからガイルの固め連携に持っていこう。


接近戦で波動拳とソニックブームがぶつかりあったら、

◀


相手に近づき大足払いで転ばせる。

ガードブレイクの使いどころ

次はガードブレイクの使いどころを考えてみよう。まずガイル側のガードブレイクのつかいどころを考えてみると、基本はソニックブームを撃ってからガードブレイクを使っていく。この場合は相手を転ばせたときにソニックを撃ってガードブレイクを重ねておくのがいい。

あとはガイルの固めの戦法の最中に混ぜながら狙っていくのも有効な戦法だ。例を挙げてみると、まずは跳び込み中キックからのガードブレイク。または跳び込み中キック→しゃがみ小キック→ガードブレイクを狙ってみるのもいいだろう。相手側としては、ソニックブームの固め連携をガードして持っているので、非常にガードブレイクが当てやすいところなのだ。


ガードブレイクは固め戦法に混ぜながら使っていく。

ケンのこの技を確実に返していく

まず接近戦でガイル側がソニックブームを撃つとケン側はこのソニックブームを竜巻旋風脚でソニックブームを避けつつ攻撃を仕掛けてくる。ガイル側はソニックを撃った後で溜めができていないのでサマーソルトで相手を撃墜することができない。こういう場合は落ちついて、しゃがみアッパーで相手の竜巻旋風脚を潰していく。


ソニックを竜巻で抜けてきたらしゃがみアッパーで返していく。

あと、よくある場面でケンの昇龍裂破をガードした後、着地を攻撃しようとしてこちらの攻撃が当たらず、ケンが自分の後ろに回り込んでいるということがよくある。

こうなるとガイル側はどうしようもなくなってしまう。こういうことを避けるためにもケンの昇龍裂破をガードした後は、少し前方に歩いて落ちてくるところを立ち大パンチやしゃがみアッパーなどの技で確実に返しにいくようにしておけば問題はないぞ。


昇龍裂破をガードしたら少し歩いて、落ちてくるところを返していく。

ケン側の視点 ソニックを狙え！

ガイルを相手にする場合は、足払いを絡めたごく基本的な攻めを心がけたいところ。

ただしガイルがソニックブームを追いかけてラッシュを仕掛けてくるならば、無理をしないで攻撃の流れが止まるまで様子を見る勇気も必要。もちろんソニックブーム→ガードブレイクには細心の注意が必要だ。

さてガイルがソニックブームを頻繁に撃ち出してくるようなら、タイミングを計って大竜巻旋風脚を繰り出すといい。ソニックブームの上を跳び越えて竜巻がヒットしたなら、3段目でスーパーキャンセル昇龍烈破につなげて大ダメージを与えよう（ゲージがない場合は4段目まできっちり決めること）。竜巻がヒットしなかった場合は、打点を低くしてガードさせたいところだ。


ソニックを竜巻で跳び越えることができたなら…、

◀


3段目を昇龍烈破でSCして大ダメージを与えよう。

究極的な闘いに不可欠な…

リュウVSケン 足払い合戦のわびさび

同キャラに限りなく近いこの対戦、地上戦を制覇することが勝利への近道だ!

担当：牛

初代ストIIにおいて、その攻防の主力であった「足払い合戦」。今回は時代の闇に消し去られようとしているこの攻防に着目して、ストEXリュウVSケンの対戦テクニックに組み込んでいこう。


安易に跳び込まず、足払いで牽制して攻めることも重要。

足払い合戦の誕生

初代ストIIでのリュウ&ケンは波動拳の出かかりが遅く、跳び込みからの攻撃もかなり貧弱だった。ゆえに攻撃の主軸として足払いの重要性が高まり、その使用法は日を追う毎に向上していった。

相手の大足払いを立ちガードでスカして戻りモーションに反撃する、中・大足払いをガードさせてキャンセル波動拳で固めるなどといった現在でも通用するテクニックは、このころ既に生まれていたのである…。

ストEXへの応用

さて現在稼働中のストEXにおいては、さまざまなタイプのキャラクターが存在するため、この足払いを軸にした攻防だけで勝ち抜くことは難しいといえる。また波動拳や跳び込みなどの性能が向上したため、その必要性は薄れてきたのも事実。

しかしこれらの足払いに関する技術は、同キャラ対戦に近いリュウVSケンならば大いに活用することができる。さっそくそのテクニックの数々について解説していこう。

①立ちガードで相手の大足払いをスカす

キャラクターはしゃがみガードよりも立ちガードしているほうが、足元の当たり判定が後ろに下がるといった性質をもっている。この性質を利用してすれすれの距離で大足払いをスカすことが、足払い合戦への第一歩となる。


しゃがみガードするよりも…、


立ちガードしたほうが足払いをスカしやすい。

②大足払いの戻り際を反撃する

①のテクニックを利用して大足払いをスカしたならば、その戻り際に反撃を決めたいところ。ストIIターボのころは一部のマニアの間で「リュウ・ケンの大足払いをスカして、その戻り際にアッパー昇龍拳を決める」といった荒業も流行ったようだが、ストEXでは無理な話。一応、踏み込んでから中足払い→波動拳or昇龍拳といった連続技を決めることもできるが、かなり難度は高い。大足払いで反撃したほうが無難といえる。


相手の足払いをスカしたら、すかさず大足払いで反撃。

③足払い波動拳

リュウVSケンの場合、波動拳の出かかりを大足払いで潜られつつ、攻撃されることがある。これを回避するためには一歩踏み込んで中足払いや大足払いを相手にガードさせてから、足払いの戻りモーションを波動拳でキャンセルすれば相手を固めることができる。初代ストIIから受け継がれた基本的なテクニックのひとつだ。

④しゃがみ中パンチや立ち小キックで相手の足払いを潰す

相手の足払いを先読みして、出かかりを潰すことも重要。足払いを潰す技として適しているのは、立ち小キックとしゃがみ中パンチが挙げられる。

⑤密着状態から足払いを誘う

跳び込みや起き攻め後、密着から小足払いを3発ガードさせると、ちょうど相手の大足払いをスカせる間合いとなる。これで相手の大足払いを誘うといったテクニックも重要。覚えておいてほしい。

⑥空キャンセル昇龍拳

大足払いを出した直後に昇龍拳コマンドを入力すると、大足払いの出かかりをキャンセルして昇龍拳が発生する。大足払いをキャンセルすることによって昇龍拳の攻撃判定が大幅に前進するこのテクニック、足払いをスカして反撃しようとする相手や足払いでこちらの隙をうかがっている相手に有効だ。


大足払いを空キャンセルで相手の攻撃を誘い…、


昇龍拳をぶち当てる。バクチっぽいが実際使える。

地味ではあるが…

これらの足払いを軸とした攻防は確かに地味ではあるが、攻撃の幅を広げる重要なテクニックといえる。跳び込みから一発逆転を狙って跳び込むのもひとつの手ではあるが、中級者以上のリュウVSケン対決ならこの攻防を制する者が勝利を掴むはずだ。

足払い合戦の歴史的考証 特別寄稿 ウンザリー二大司教

足払い合戦……川中島の戦い、関ヶ原の合戦、運動会の騎馬戦などに並び称される、一九〇〇年代最大の戦いである。時はストII時代、漠然と繰り返される「跳」と「迎」の戦いに「地」の要素が一石を投じ、人々は否応なしに足払い合戦に巻き込まれていった。

このように歴史的に非常に大きな意義のあった足払い合戦だが、スピード、テンポ重視の速攻戦略が次第に時代の主流となり、足払い合戦は人々の心から忘れられていった。

しかしストEXの登場に伴い、再び足払い合戦が浮上する。跳ぶだけでは、キャンセルでまくしたてるだけではもう勝てない。やったね!!

危険愛好家におくる5面弾消し稼ぎ

コンボが他のステージのように派手につながらず、稼ぎに関しては地味かな～と思われた3面でしたが…ありました!!熱い稼ぎが!!

D区間（前々回のマップを参照のこと）に4機出現する大型機を壊したとき、画面上のすべての敵弾が消滅する、というのはすでに紹介済みだが、このときとんでもない点数が入っていることが発覚！

どうやら消滅させた敵弾数が多ければ多いほど高い点数が加算されているらしく、100万点以上は軽く入る。うまくやれば200万以上入ることも確認されているぞ。

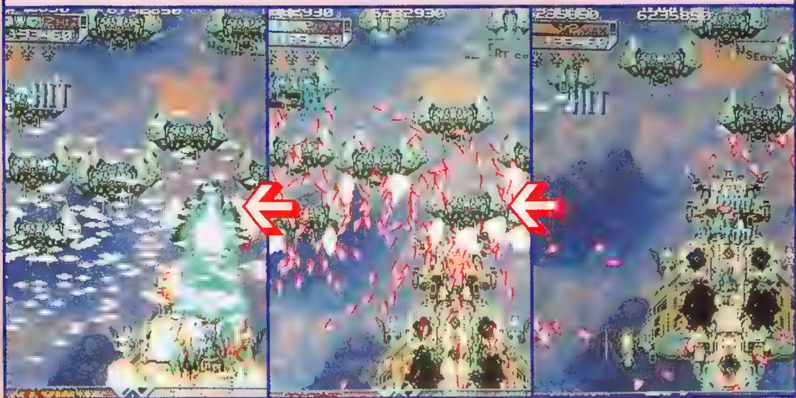
高得点のコツは、まず大型機に付いている砲台をすべて撃ってしまい、大型機に重なったまま緑色の小型機がワープしてくるのを待つ。この状態で小型機を撃たずにピンク色の針弾を撃たせて、ギリギリまでねばって大型機を破壊しよう。限界まで攻めるなら、弾に囲まれて身動きできなくなった瞬間に大型機を壊すくらいまでやろう。

大型機を破壊して弾を消したら、急いで周りの小型機を撃ち、次の大型機の砲台を破壊して再び仕込みに入り…と、この繰り返しだ。

この稼ぎ、ハッキリいって慣れるまではいつでも死ねます、って感じで、決して簡単ではないが、腕に自信のある人はぜひチャレンジしてみてくれ。死と隣り合わせの危険な稼ぎ、一度決めたら病みつきになるぞ。

弾消し稼ぎの手順

①大型機の砲台をすべて撃っておく。②根性で敵弾をひきつけて…。③高ければ200万以上入る！



死闘、青ザコ地獄



ポイントを押さえたら あとは実力勝負！

担当：RED

3Bossの補足 さらに楽勝パターン

前々回の3ボス攻略では、ボスの砲台はすべて破壊するパターンをおすすめしたが、ちょっと考え方が変わってパターンが進化したので、今回紹介しておこう。

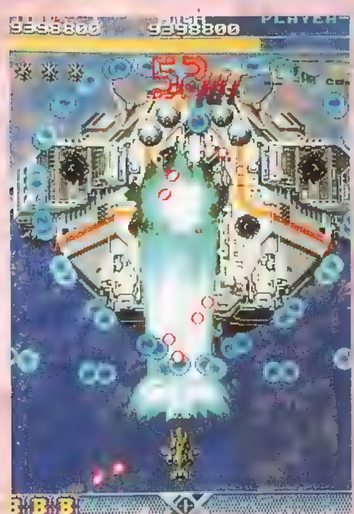
残すのは、ボスの中央弱点付近の赤弾砲台×4。これらをわざと残して（もちろん他の砲台は壊しておく）ボスの弱点にバリバリ撃ち込んでしまうのだ。

このやり方だと砲台からの赤弾は撃たれてしまうが、本体からの青弾のランクは低いので、こちらのパターンのほうが楽だと思う。

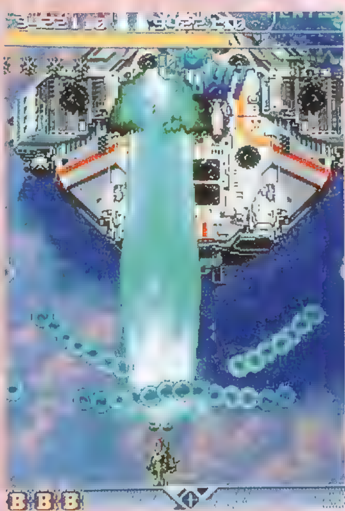
砲台を残しておいても時間の経過で、本体からの青弾のランク、砲台の赤弾のランクも上がってしまうが、ちゃんとレーザーを撃ち込んでいれば、それまでにボスを倒してしまえるので問題ない。

3ボスは、左右のカバーを壊すと蜂が出るのはすでに説明済みだが、このカバー、本体へある程度ダメージを与えると分離して画面外へ行ってしまう。こうなると当然、蜂も取れなくなってしまうぞ。

だいたい、本体弱点下の開閉砲台を撃っているときに、本体を撃ちすぎてしまうということが多い。カバーが赤くなるまで、あらかじめ撃ち込んでおくと良いだろう。



砲台残しパターンだと、赤弾はくるが結局は楽になる。



砲台をすべて撃っていると、この弾がつらかった…。

STAGE 5

無数の敵弾とのガマン比べに勝て!

A区間

スタート直後からいきなり死ねる展開だ。青ザコが少し出た後すぐに、緑色の小型機(ワープしてくるやつ)が出てくる。こいつらは3面では無理に撃たずに逃げてしまっても良かった。が、ここでは確実にすべて撃ってしまわないと危険。AやBタイプを使っているときは、意識して左右に動いて撃ちに行こう。

ここから先、A区間は無数に現れる戦車、砲台との長い長い戦いになる。正直いって、さすがにこれだけごちゃごちゃと数多くの戦車や砲台が出てきてバリバリ弾を撃ってくると、きれいなパターンにまとめるのは難しく、かなりアドリブの弾避けを迫られるのが実際のところだ。

基本的な動きは、左右に大きく動いて、戦車や砲台を撃ちもらさないようにしつつ、弾避けをこなしていくのみ。

要注意なのは、この区間内2カ所にある"橋"付近。

まず、橋の上にはビッシリ戦車がいて、画面内に現れると一斉に弾を撃ってくるのが厳しい。地形を覚えておいて、橋が見えたらなるべく早く橋の上の戦車を撃ってしまおう。

そして意識しておきたいのは、橋の下を通っている戦車は撃てない、ということ。

1回目の橋付近で注意したいのは、ハッチⒶから出てくるザコ戦車群と、左側の道路を下りてくるオレンジ色の中型戦車。

オレンジ色の中型戦車は出現即破壊していても、必ず1台は橋の下に入られてしまい、画面下のほうまで接近されてしまう。

右側のハッチⒶからのザコ戦車は道路を上に進んでいくので、出現即破壊しないと橋の下に入られてしまう。もし入られた場合は、ポイントⒶ付近で橋の下からザコ戦車が現れて、いきなり弾を撃ってくるので要注意。

2回目の橋付近でも、中央の道路を下りてくるオレンジ色の中型戦車のうちの1台が、橋の下を通ってかなり画面下まできてしまう。

さらに、2回目の橋付近はハッチⒷとⒸ両方からザコ戦車が現れ、道路を上に進んでいくので、1回目の橋付近よりもやっかいだ。

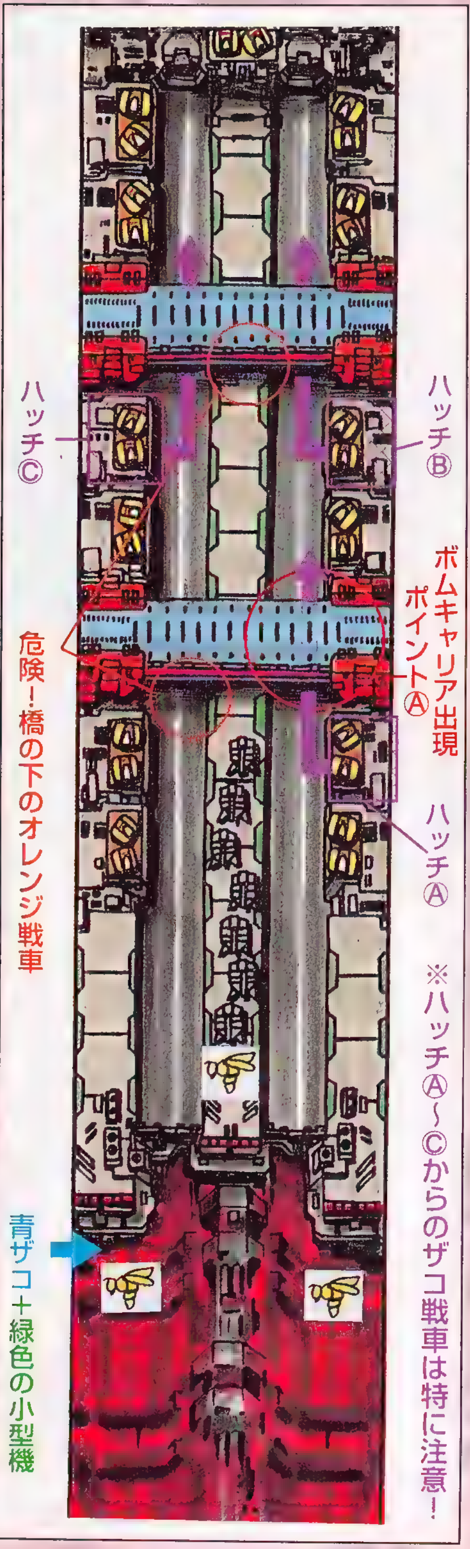
まずは橋の上にいる戦車を撃ってしまうことと、ハッチⒷやⒸから出るザコ戦車を早目に撃ってしまうことが大切。橋の下を通って画面下まできてしまうオレンジ色の中型戦車は、橋の下から現れたら、弾を撃たれる前に破壊してしまいたい。こいつの撃ってくる弾はなかなか避けにくいぞ。


スタート直後の緑色の小型機はキッチリ撃ち切ってしまおう。


ポイントⒶ、要注意場面。橋の下から出てくるザコ戦車にご用心。

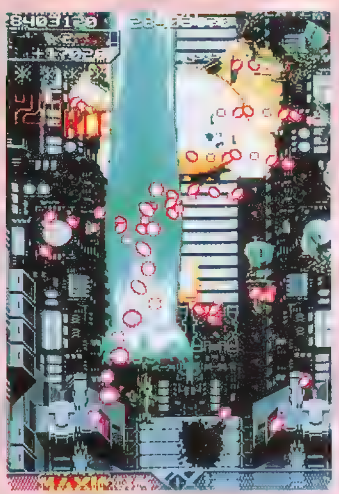

2回目の橋付近。このオレンジ色の中型戦車に注意。

STAGE5 MAP①



B区間

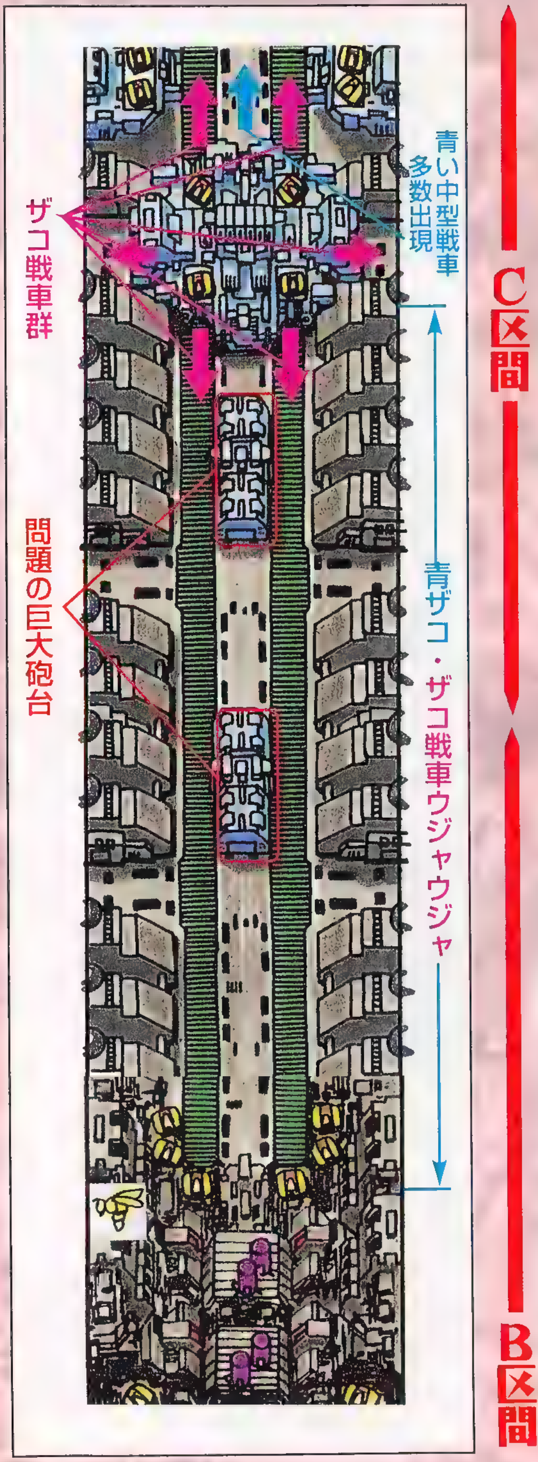
ここは、編隊を組んで赤弾を撃ちながら飛び回る、緑色のザコとの戦いとなる。
　Cタイプの場合は、中央の道路を下りてくる大型戦車×2を意識して速攻で破壊すれば、緑ザコはショットの斜め弾がなんとかしてくれるので、そんなに難しくはない。
　AやBタイプの場合は、やはり左右に大きく動いて、緑ザコにあまり弾を撃たれないうちに破壊してしまいたい。弾幕を怖がって緑ザコを撃つのが遅れると、どんどん弾を撃たれて追いつめられてしまう。ある程度弾の間に入らされてしまうが、緑ザコさえちゃんと撃っていればなんとかなるはずだ。
　また意外に嫌なのが、横一列に6門並んだ紫色の砲台。緑ザコを撃つときにいっしょに撃ってあれば問題ないが、もし撃ちもらして、画面下で弾を撃たれるとやっかいだ。
　Cタイプの場合は、特に意識しなくてもショットの斜め弾で撃てるが、AやBタイプの場合は、緑ザコを撃ちつつ砲台も撃っておこう。


大型戦車は2台とも速攻で破壊してしまい、緑ザコの相手に専念。

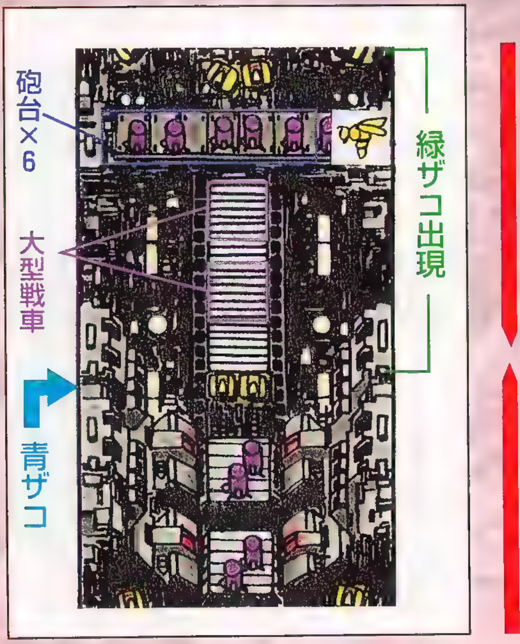
C区間

やってきました5面最難関。連射性能の高いザコ戦車の大行列と、弾をばらまきながら特攻してくる青ザコの大群、そして最大の障害となる、8カ所の発射口から大量の赤弾を撃ってくる巨大砲台、これらの強敵の混合攻撃がひたすら続くのがこのC区間である。
　基本的には左右に大きく動いて、あまり追いつめられないうちに弾幕のスキ間を見切って反対方向へ切り返し…の繰り返しとなる。
　タイプ別に見てみると、当然CタイプはAやBに比べてかなり楽になっている。というか、AやBタイプだといつでも死ねるぐらいの辛さ、という感じだ。
　一応、コツのようなものはあるので参考までに書いておこう。これはどんな装備でもいえることだが、あまり画面下のほうでモジモジ避けずに、画面の真ん中より少し下ぐらいの位置で、思いっきり左右に動いて敵弾を散らしてやるほうが良いだろう。
　特にAやBタイプを使っている場合、左右に常に大きく動いていないと、とても避けられないような弾幕に囲まれてしまう。
　ヤマ場となるのは巨大砲台のところ。なるべく前に出て積極的に撃ち込んでダメージを与えていこう。しかし実際には破壊する前に1回弾を撃たれてしまうことがほとんどだと思う。巨大砲台からの弾幕と、自機の切り返しのタイミングが合わなかったらボムを使ってしまおう。いかにこのゲームの自機の当たり判定が小さいとはいえ、この巨大砲台からの弾幕は密度が高すぎる。
　C区間のラストに大きな建物があり、7カ所のハッチからゾロゾロと戦車が出てくる。マップにも記してあるが、上から青い中型戦車＋ザコ戦車群が2列出てくるが、怖がって横へ逃げると逆に危険。可能な限り出現即破壊していこう。

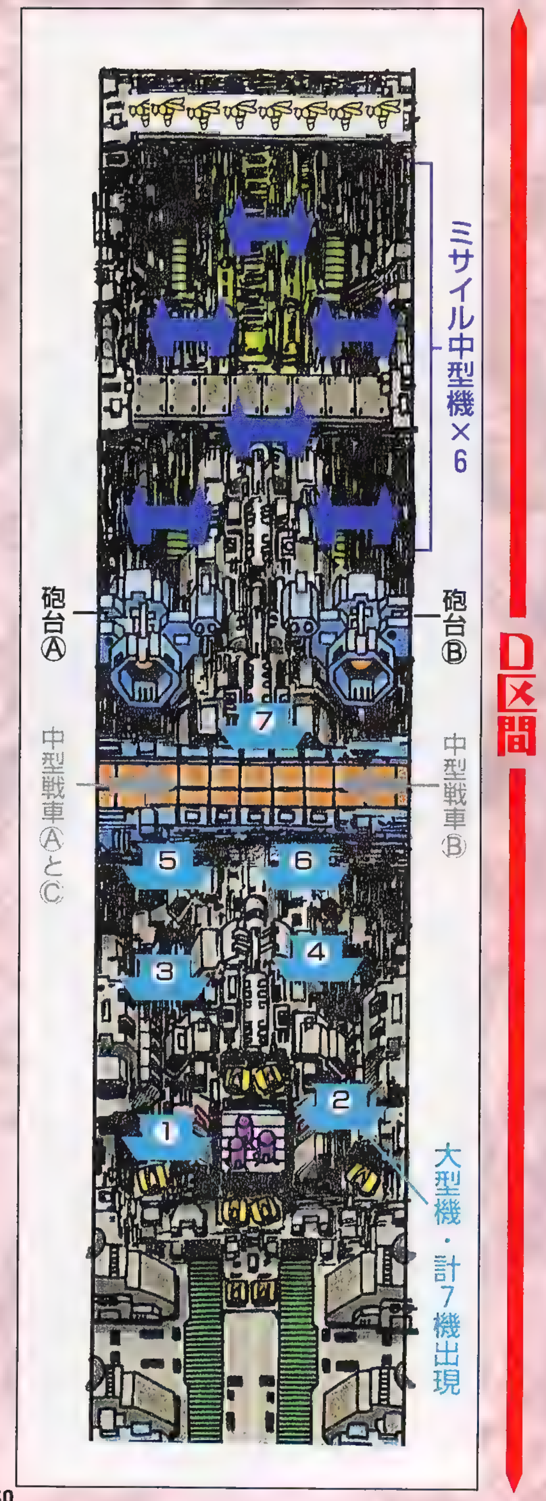
STAGE5 MAP③



STAGE5 MAP②

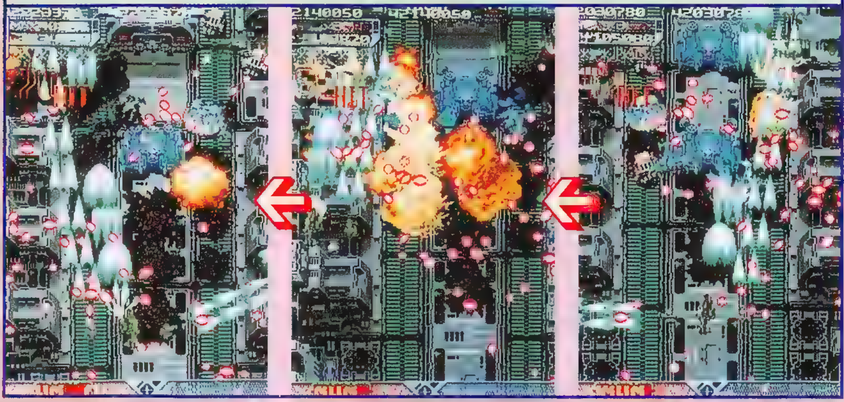


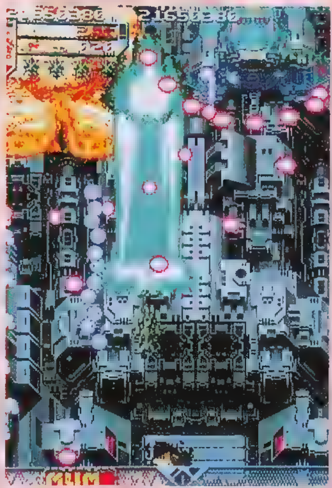
STAGE5 MAP④



C区間　青ザコ地帯切り返し

①モジモジとしない！一気に横へ動く。②ちょっと上のほうへ弾を引きつけて…。③弾のスキ間を見切って右へ戻る。





大型機の真正面にはいかないように

D区間

大型機①～⑥までは、連射弾の間に入らないように翼の先にレーザーを当てて破壊していく。大型機からのピンク色の扇弾は、主に上下の動きで避けるようにしよう。

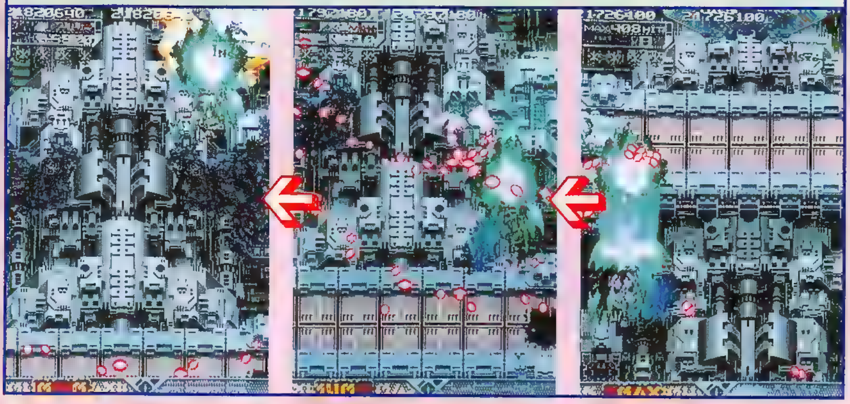
大型機⑥まで撃ったら、画面左から出てくる中型戦車Ⓐを撃ち、さらに右の中型戦車Ⓑ、左に戻って中型戦車Ⓒと3台の中型戦車を速攻で撃つ。

大型機⑦を撃ったら砲台ⒶとⒷも速攻で撃ってしまおう。とにかく、中型戦車Ⓐ～Ⓒから大型機⑦、砲台Ⓐ、Ⓑまでを、もたつかずにどんどん処理したい。なぜかというと、この後に6機控えているミサイル中型機を、オーラ撃ちフル活用で速攻で破壊したいからだ。

砲台Ⓑまで速攻で処理できていれば、その後のミサイル中型機はオーラ撃ちですべて出現即破壊できて、すごく楽になる。しかし、砲台Ⓐ、Ⓑの処理が遅れると、ミサイル中型機がミサイルを撃ち始めてしまい、しなくていい弾避けをさせられることになってしまうぞ。

とにかく速攻! D区間

①中型戦車A～Cを出現即破壊。②砲台A、Bもオーラ撃ちで急いで壊すと…。③ミサイル中型機を画面上のほうでオーラ撃ちできる。



STAGE5 BOSS

5ボスはこれまでのボスに比べて、格段に難しい。最も厳しいのは、赤弾と青い針弾の混合ばらまき攻撃で、1回避けるだけでも大変なのに、普通にやると6回はこの攻撃を避けなくてはいけない。

今回の攻略では一応ノーボムを目標としているが、1回だけこのばらまきをまともに避けなくてはいけないし、他にも厳しい場面はあるので、実際のプレイ時には臨機応変にボムを使うようにしよう。

左ページの表は、ボスの攻撃パターンとボス本体の動きをまとめたものである。この表と連続写真を見ながら本文を読んでほしい。

①ばらまき弾・1回目

1回目のばらまき弾は、安全地帯（止まっていても死なない場所のこと）がある。



機銃のような突起に自機の中心を合わせる。ショットの着弾を見て合わせると良い。

直前に8個並んでいる蜂を取ったら、すぐに写真の位置に自機を合わせよう。ボスから出ている機銃（ア）に、自機の中心を合わせる。ショットを撃って、着弾を見ながら微調整するのだが、そんなにシビアなライン合わせが必要というわけでもない。

自機の位置合わせをしたら、レーザーで撃ち込みを開始。

②ばらまき弾・2回目

1回目のばらまき弾が通り過ぎていったら、画面右下へいく。こうすると、ボスが画面外にはみ出し、飛んでくる弾数がかなり減るため、十分見切って避けられる。

③ビットによる攻撃・1回目

ボス本体が画面下まできた後、ビットを出してくる。

ビットからは赤い針弾を連射してくるが、この攻撃をかわすこと自体はそんなに問題ないだろう。ただし、さっさと撃ってしまわないと、次のばらまき弾と絡んでどうしようもなくなるので注意。

④ばらまき弾・3回目

このばらまき弾は、今のところまともに避けるしかなさそうだ。止まったまま弾をひきつけて（弾筋を崩さないようにして）から避けるようにすると見切りやすいと思う。

打ち残したビットに暴れられたらボムを使ってしまおう。

⑤火炎爆弾攻撃

ボスから投下された爆弾が爆発し、巨大な火の玉となって飛んでくる。

このモードの避け方（見切り方）のコツは、火の玉を見て避けるのではなく、ボスから爆弾が投下された位置を見て、火の玉が飛んでくるコースを予測して動くことである。

簡単にいってしまえば、画面の上のほうを見ながら避けるということだ。

火の弾の当たり判定は見た目より小さいので、2つの火の玉の外周が接しているような状況でも、余裕で間を通ることができる。

ただ、特にショット強化時は、レーザーを撃ちっ放しの遅い状態だと、どうしても避けきれない場合もある。そういう場合はすぐにレーザーを撃つのをやめて避けよう。

⑥ビットによる攻撃・2回目

1回目とはかなり違う攻撃になっている。針弾を大量にばらまいてくるが、これは特に良い避け方はなく、実力で見切ってもらうしかない。

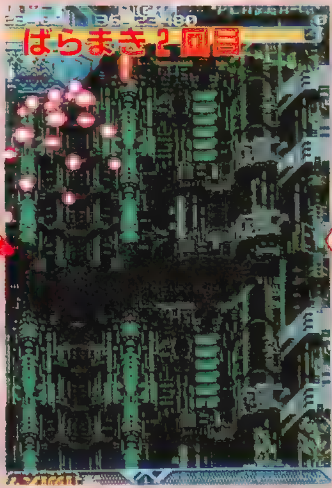
ビットそのものは、1回目と違い、撃たなくても画面下に消えていくので、無理に撃つ必要はまったくない。

⑦ばらまき弾・4回目

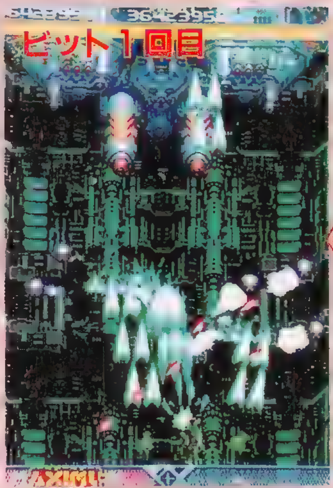
4〜6回目のばらまき弾は、ボスに密着して避けるパターンをおすすめする。このパターンも決して簡単ではないが、練習すればかなり安定する。ミスるとボムを使うヒマもな



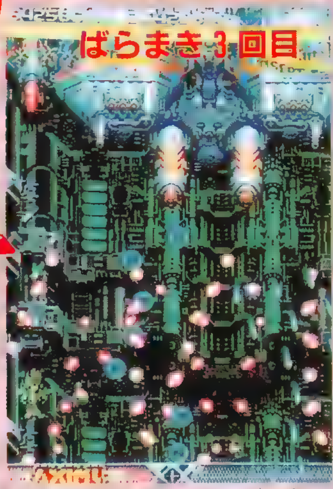
なんと、何事もなかったかのように弾がスリ抜けていく！



右下に貼り付いてボスをスクロールアウト。弾があまりこない。



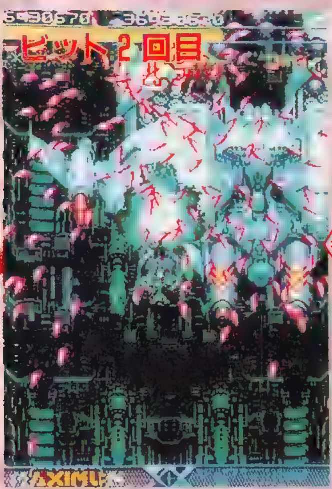
避けるのは問題ないが、撃ちもらすと大問題に!?



毎回同じ位置で弾を引き付ければ、パターン化できるはず。



火の玉の当たり判定は小さいので、これでも余裕っす。



できるところではオーラ撃ちしておこう。この後すぐ下へ逃げる。



次のばらまきに備え、早目に上へ抜ける。

く、一瞬でオダブツというのが欠点ではあるが…。

2回目のビットの弾を避けたら大急ぎでボスを追いかけていこう。ボスは画面一番上まで行き、一瞬動きが止まるので、ここですかさず密着する。密着といっても、本当に思いっきり密着してしまうとダメなので、写真を参考にしてくれ。

すぐにボスは弾を撃ちながら左へ動くので、弾に当たらないよう微調整しながらボスにくっついて左へ動く。

このとき、自機の右側を青い丸弾、左側を針弾がかすめていくというすさまじい状況になるが、主に青い丸弾を見て少しずつ左へ避けていくのが良いと思う。



さあ、呼吸を整えろ！スタントの始まりだ!!

⑧ばらまき弾・5回目

4回目のばらまき弾が終わると、ボス本体が少し下に動き、すぐに5回目のばらまき弾を撃ち始める。ボス本体が下に動いたとき、自機を少し下げて適切な間合いを取り直しておき、ボスにくっついて右へ動いてばらまき弾を避けよう。

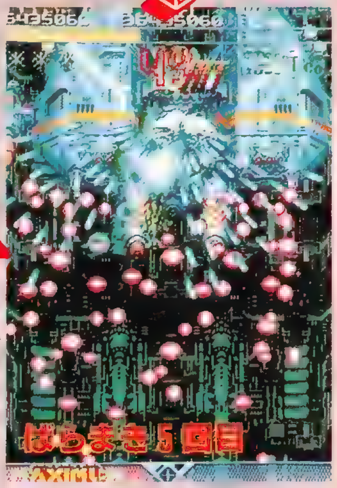
今度は自機の左側を青い丸弾、右側を針弾がかすめる状況となるが、やはり丸弾に注意しつつ微調整すると良いと思う。



少しずつ左へ。微調整命。

⑨ばらまき弾・6回目

4回目と同じような感じで再び、ボスが動くのだが、6回目はボスが左上へ向かってやや斜めに動くので、自機もやや斜め左上方向へ動かしていこう。



今度は右へ。



最後は左上へ。

⑩火炎爆弾・2回目
⑪ビットによる攻撃・3回目

これまでのものと同じ対処でOK。

タイプや強化のセレクトにもよるが、まともにレーザーを撃ち込んでいればここまでボスを破壊できるはず。

ボス出現直後、ビット攻撃の前などは、できるだけオーラ撃ちをしてダメージを稼いでおこう。

レーザー強化で効率良く撃ち込んでいると、4回目のばらまき弾がくる頃にはボスを倒してしまうことも可能。

一番弱いCタイプのショット強化でも、3回目のビット放出までには倒せるはずだ。

さぁ、なんとか頑張って、キミも5面を乗り切ろう。

5ボス攻撃パターンと本体の動き

ばらまき弾・1回目
↓ 左上に移動
ばらまき弾・2回目
↓ 下に移動
ビット放出
↓ 上に移動
ばらまき弾・3回目
↓
火炎爆弾
↓ 下に移動
発狂ビット放出
↓ 上に移動
ばらまき弾・4回目
（撃ちながら左に移動）
↓
ばらまき弾・5回目
（撃ちながら右に移動）
↓
ばらまき弾・6回目
（撃ちながら左上に移動）
↓
火炎爆弾
↓
ビット放出
〜



やっぱイカの足ムカつく



とべ!ポリスターズ

序盤ステージでつまずいてしまうとちょっとツライこのゲーム。2面のイカ、3面の恐竜が最大のライバルである。

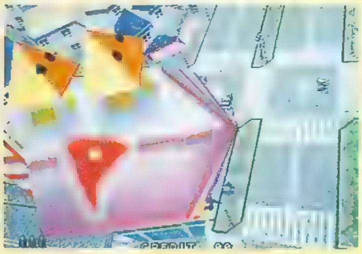
担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

このゲームならではの立体感

このポリスターズは、独特の3D視点によってゲームが進行するので、まずはこの3Dの感覚に慣れていかないとうまくなれないだろう。

まず、"高さ"という考え方が重要で、自機のいる場所から地面までの"高さ"や、敵のいる高さ、弾の飛んでくる高さなど、立体的に見て考えることが重要。

例えば2面のイカの足や、3面の火山弾など、高さを見て避けることが、このゲームでは多数あるのだ。



重要なのが"高さ"。まずは慣れよう。

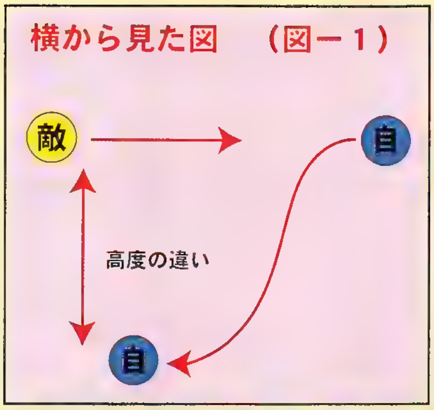
そんな中でも特に気を付けてほしいのが、自機の高度が変化して、敵とすれ違うような演出が入る場所。

1面の飛行船の出てくる場所などがわかりやすいが、自機が高度を変える演出が入ると、自動的に敵との高度の違いが生じて、敵の弾などは自機の上下を抜けていくといった現象がおこる（図ー1）。

このような場所は、自機と高度が変わってしまえば、その弾（敵）には当たらないということを覚えておけば、混乱してやられることはなくなると思うが、グラフィック的には自機と重なったりするので、初めのうちは混乱しやすい。注意しよう。



このように、グラフィック的に重なっていても"高さ"が違えば当たらない。



1面最後のザコの弾、2面の戦艦のホーミング弾、4面の列車、5面ボスの青色レーザー等々、高さを見て避ける弾がいくつかあるので、高度の違いをよく理解して、"これなら当たらない"というのを覚えていこう。



ここの左右のトロッコ砲台は、自機と同じ高さなので、体当たりで死ぬのだ。

また、低い視点の面（偶数ステージ）によく見られることだが、自機と高度が同じ高さに出てくる敵の体当たりをくらって死ぬことがあると思う。

4面の列車砲台がその例なのだが、一見地上物に見えても、自機と高度が同じ高さにあるため、当たれば死ぬのだ。

これは、まあ地上物だけど空中物と同じで死ぬモノだと理解していけば問題ないが、これも良く見ていないと高さが判断しにくいので、ちゃんと見て判断しよう。良く見ればちゃんと自機と同じ高さにいるのが分かる。

ちゃんと立体的に見られれば問題ないのだが、3Dのゲームなので、苦手とする人は厳しいかも。でも、ここでつまずくとこのゲームはクリアできないぞ。





1ステージ目は、ポリゴンタウンでの戦い。序盤なのでザコの攻撃は緩いが、ザコを放っておくと、斜めにキツイ弾を撃たれるので注意しよう。

比較的に見て、このゲームの斜めの弾は、避けづらいと思うので、ザコのちょっとした弾も注意して避けるように心がけよう。

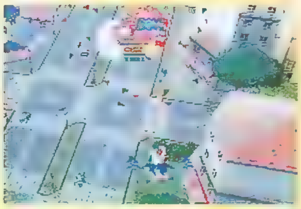
斜めの弾が避けづらいのは、敵が自機の座標を正確に狙っていないのが原因で、その分自機は弾を大きく避けてやる必要があるため、キツイと感じるのだ。

なので、斜めの弾が来たら、多少大袈裟でもいいから、大きく避けていくように心がけていくといい。

序盤

初めにアイテムキャリアが来て、アイテムを出すので、まずは取ろう。初めの1個はどのパワーアップを取ってもオプション×2なので、どれでもいいから素早く取ろう。

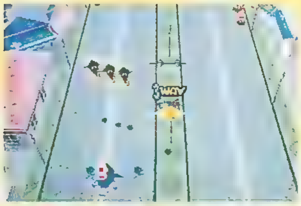
気球のザコは、ちょっとカタいが、ちゃんと全部撃てるので撃っていこう。


気球ザコ。高さが変わって判定がなくなる前に壊そう。

道路に降りていくと、下のほうを車が走っていく。この車も、ミサイルで撃っていって、なるべく倒していこう。

しばらくすると、アイテムキャリアの2、3匹目が来るので、今度はアイテムを出したら、オートエイミングか3WAYのどちらかを取っていこう。アイテムを泳がせつつ取ろう。オートエイミングか3WAYかは好みだが、個人的にはオートエイミングをオススメする。

ちなみに、パワーアップの変わっていく順番は、3WAY→バルカン→エイミングの順番だ。覚えておくと、アイテムを取りやすくなるだろう。


アイテムの変わる順番を覚えて、スムーズに思った武器が取れるようにしよう。

中ボス

中ボス的な存在の中型車両は、左の道路に1台、右の道路にもう1台、順番に出現する。

コイツは、初めに出てきたらすぐにショットを連射して、まず上の部品を壊していこう。

壊したら、あとは下の部分をミサイルで攻撃する。ヤツの撃ってくる3WAY弾に注意しながらミサイルを撃とう。ヤツの真正面だと3WAYの正面の弾にやられるので、真正面よりちょっとズレて撃ち込むようにする。

あとは、ボス前まで問題ない。ボス前のザコたちは、スクロールの変化によって弾が横に流れてくるので注意して避けよう。自機もスクロールの変化によって流されるので注意だ。


コイツは、先にショットで屋根を壊しておいて…、


あとは、ちょっとズラしてミサイルで撃ち込む。

1面ボス 「強襲戦闘母艦 ポリバット」

ボスのポリバットは、初めに出てくるときには当たらないので安心して良い（自機の上空から飛んでくる演出のとき）。

コイツの攻撃は、音波攻撃（ショットで打ち壊せる）と、通常弾による攻撃、ザコ攻撃の3つ。それぞれ対応していけば、攻撃順を覚えるまでしなくても倒せるだろう。

●音波攻撃

音波は、ショットを連射すれば壊せるので、それほど問題ではないが、割とカタいので、狙って撃ってくるときには、追い詰められないように、ゆっくり誘導しながら撃ち壊していこう。

●通常弾

通常弾は、自機を挟むように2WAYの連射＋数発の狙ってくる弾が1セットで来る。

これは、正面に撃たせて左右に大きめに避けるか、もしくは2WAYの間に入って避ける。避け方はどちらでもいいが、どちらかというと前者がいいと思う（2WAYが割と狭いので）。

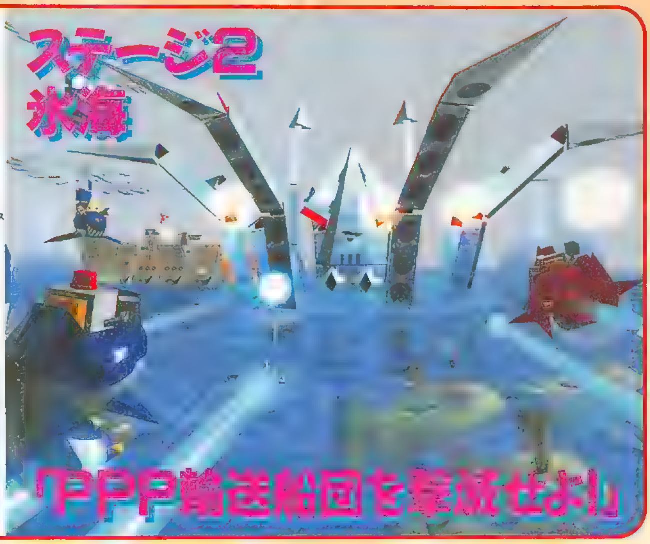
どちらの場合も、2発だけ飛んでくる狙い弾に注意。忘れていてあわてないようにしよう。

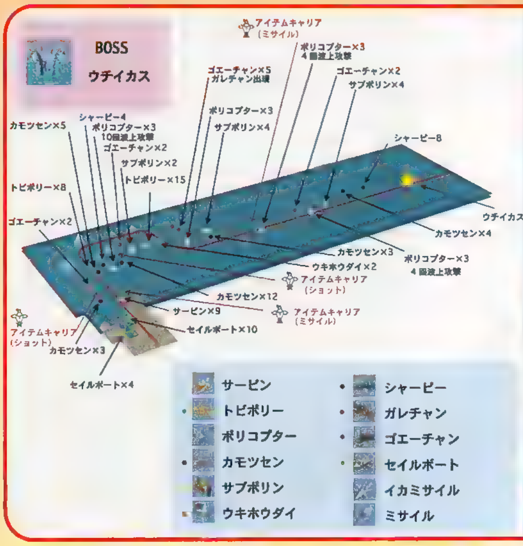
●ザコ

ボスの左右に2匹ずつ出るザコ。3WAYやエイミングなら何の問題もないだろう。1匹200点。

これだけ覚えたら、あとはボス本体に撃ち込んでKOだ。


2WAYとは別に飛んでくる狙い弾に注意しよう。





2面は、いきなり視点が1面とは変わるので、まずはそれに慣れよう。低い視点になり、画面前方（上のほう）にいくと、自機が小さくなるので、その立体感覚を覚えて、敵の弾を左右だけでなく、前後の動きでも避けられるように練習しながら、2面をプレイしていこう。

この低い視点の面は、偶数面に来るので、後半面（4面、6面）の為にも、この2面でできるだけこの視点での弾避けをマスターしておきたい。

また、2面からは、地上物（この面では船）で、弾を撃ってくる敵も登場してくるので、ミサイルを的確に狙い撃てるように練習もしておこう。

前半

ステージが始まってスタートしたら、いきなりまず左にザコ船（弾は撃たない）が4隻いるので、覚えておいて倒しにいこう。左を倒したらすぐに今度は右のほうにもたくさんザコ船がいるので、これもできるだけ倒そう。


スタートしてすぐに左。


続いてすぐ右。素早く動こう。

少し行くと、この面のアイテムキャリア1個目が出る。ここで取るアイテムは、3WAYでもエイミングでもどちらでもいいが、この面のボスのイカに対しては、エイミングを使いたい、というのがあるので、1面で3WAYを使ってきた人は、なるべく早めにエイミングにチェンジしておこう。

エイミングを使ってきた場合には、アイテムが出て、取り損ねて他のパワーアップにならないように注意すること。アイテムの避け方も、割とこのゲームでは重要だ。

中盤

ザコの船（横から出てくるヤツ）は、弾を撃たないので、ミサイルを適当に撃っていて倒すぐらいでいいだろう。

気を付けるのは、魚のようなカタチをした、赤い色の船のザコ。コイツは弾を撃ってくるので、見つけたら弾を避けつつ、正面に行ってミサイルを当てていこう。

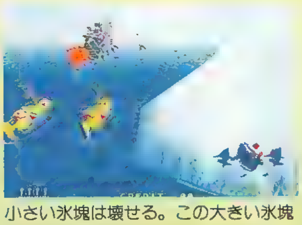
ザコの弾は、発射されてから自機のところに到達するまでの時間差（だんだん近づいてくるまでの時間）があるので、「結構前に発射された弾が今頃飛んできた」ということがあるので注意しよう。この時間差も頭に入れてプレイするのが攻略法だ。

途中、画面の横から飛んできて、撃つと墜落して海に溺れるザコがいるが、コイツらは溺れながらも自機に向けて弾を撃ってくるので要注意。かなり自機に近いところからでも弾を撃つぞ。

ザコで気を付けたいのはこんなところだ。

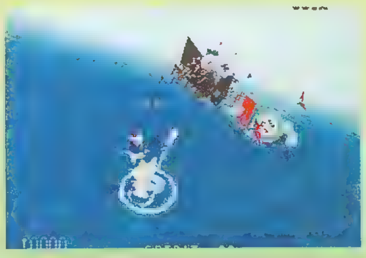
ちなみに、小さい氷塊については、ミサイルで破壊することが可能。ヒマなら撃ち壊そう。大きい氷塊には体当たりすると死ぬ(笑)。これも覚えておくといいぞ。


魚のようなザコ船の弾は、ゆっくり飛んでくるので時間差に注意。


小さい氷塊は壊せる。この大きい氷塊には当たると死ぬ。

中ボス戦艦

この面の中ボスクラスの敵は、デッカイ戦艦だ。画面をうろうろしながら、自機に対して通常弾と、ホーミング弾を出してくる。さらにザコを発射し、ザコは自機に向かって突進してくるので、時間差通常弾、あとスクロールによる流れ弾に注意しながら、ミサイルを大量に撃ち込んでいってやろう。かなりカタいので、気長に撃ち込んでやるのがポイント。


ザコと弾に注意しながら、正面に行ってミサイル連射。

中ボスと同時に、ザコ潜水艦（黄色のヤツ）も出てくるが、コイツはホーミング弾（壊せる）しか撃たないので大丈夫だろう。耐久力もミサイル1発分なので問題なし。出てきたら撃ちに行けばOK。

あと、後半のボス前には、レーザーを撃ちながら出てくるザコ船が大量に出てくる。

この船のレーザーは、やはりこれも自機に届くまでの時間差に注意。コイツの弾は、発射されてから、いったん停止して引きつけてから飛んで

ちゃんと締め切り守りなさい!!

限界ギリギリ 冷や汗攻略

くるので、船本体を破壊して安心していると、時間差で飛んできたレーザーに当たってしまうぞ。

また、コイツのレーザーは自機の場所にかかわらず、真っ直ぐ正面に飛ぶので、それも覚えておくといい。


レーザーもかなり時間差で飛んでくるので注意。安心は禁物。

2面ボス「超大型突撃潜水艦ウチ・イカス」

誰もがムカつくイカのボスだ。

コイツは、初めに登場する時に、海の中からいきなり出てきて驚かされる。このときに中央にいると、いきなりヤツの体当たりをもらう。これでムカついた人も多いだろう。

なので、初めは左右に逃げていて、ヤツが下がって2回目に海から顔を出してから、こちらも攻撃態勢に入ろう。


この登場デモは体当たりをくらうぞ。

●攻撃パターン

コイツの攻撃パターンは決まっている（っていうかほとんどのボスが決まっている）ので、攻撃を順番に覚えていけば、そんなに難しくない。

1・3WAY弾（自機を狙う）
←
2・子イカ攻撃（壊せる）遠距離
←
3・足攻撃
←
4・子イカ攻撃・近距離
←
5・足攻撃

と、大体初めから見るとこのような攻撃パターンになっている。自分でやってみて覚えていくようにしよう。

初めの3WAY攻撃は、中央の弾が自機を狙っているので、ヤツの真正面で待ち、弾が来たらチョンチョンと左右に避ける方法で避けよう。意外と自機が大きいので、多少大きめに動くこと。

次の子イカ攻撃は、子イカはエイミングにまかせて、自機はヤツの真正面に行って、できるだけ一気に撃ち込もう。画面の一番前まで行って撃ち込むといいぞ。ミサイルもダメージになっているので、ミサイルも連射だ。

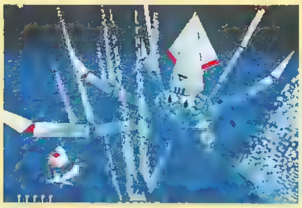
で、次にイカは前のほうに来て、海中から足を出してきて攻撃してくる。この足に当たればもちろんアウトだ。

画面の中央付近で待ち、ヤツが足を出してきたら、1回目の振りは気にしなくて良く、2回目のヤツの足の振りに注意だ。

2回目の振りは、そのまま自機に向けて振り下ろしてくるので、これを、**レバーを一気に左に入れて避ける**。必ずレバーを入れっぱなしにして、必ず左に避けること。


このときはチャンス。前に行って撃ち込もう。ミサイルも連射だ。


イカの足。2回めの振り下ろしが来たら…、


レバーを左に入れっぱなしにして、一気に避けよう。

右に避けると、避けきれずに死ぬことが多いのでやめておこう。これでムカついた人も多いであろう。避けたつもりでもやられる。

コイツのこのときの振り下ろしは、実は微妙に自機に誘導しているよう（右に避けたときと、左に避けたときで足の位置がズレる）なので、それが原因と思われる。ヤツの足の回転方向の逆方向に避けるのが正しいというわけだ。

足を避けると、こんどは再び子イカ攻撃だが、今度はヤツが近い位置から子イカを出してくるので注意しよう。


これこれ。このときは子イカが戻ってくる。気を付けよう。

なぜなら、この子イカは、いったん画面外に消えてから、ゆっくり自機を狙って、画面の後ろから戻ってくるのだ。ジッとしていると真後ろから子イカに突っ込まれてムカつくぞ。

なので、戻ってくるのを先読みして、自機を左右に避けてやらないとダメ。さらに、ちょっと画面の一番下よりも前に出てやると良い。

エイミングならそれほど苦労せずに子イカを処理できるが、他の武器や、死んでしまった後などには、戻ってきた子イカをグルっと回り込んで倒しに行かないといけないので、ちょっと苦労するだろう。

で、ここまでちゃんと撃ち込んでいれば、このときの撃ち込みの段階で、ボスを倒すことができるはずだ。ボスが弾を撃っていない間にできるだけ撃ち込むようにしよう。

悪くしても、次にくる足攻撃を避け終わるまでには殺せるハズ。ただ、足を避けるときには、避けるほうに集中してやらないとやられるぞ。


2回目の子イカ攻撃のあとに撃ち込んで倒せれば合格。

次回予告

ここまではまだまだ序盤。死んでいてはいけない。問題は次の3面、4面だ（特に3面）。

ちなみに、ノーミスでいくとランクがものすごく上がっていく。後半面はノーミスランクだと弾の量がケタ違い！覚悟するように。

まだランク落としまでは考えていないが、どこかでツブして（自殺して）いかなくてはムリかも…。

とりあえず次回は3、4面の予定。

死の館で彼らが見たもの

THE HOUSE OF THE DEAD

©SEGA 1996

Dr.キュリアンの館に潜入した俺たちを待ちかまえていたのは、むせぶような死臭と彼の仕掛けたさまざまな罠…。果たして生きてここから帰れるのだろうか？

担当：きらり屋

前回までのあらすじ

遺伝子研究所「DBRcorp」の研究員が謎の失踪を遂げた。「DBRcorp」は政府の機関として秘密裏に活動している研究所で、特殊工作員である俺たち二人のもとに、政府上層部からの命令が届いた。

俺はGと呼ばれている。相棒はトム・ローガン。トムには婚約者がいて、彼女ソフィは「DBRcorp」で働いている。



Dr.キュリアン邸に足を踏み入れた俺たちは、にわかに信じ難い光景を目のあたりにした。Dr.キュリアンによって生命を与えられたゾンビが、研究員に襲いかかっていたのだ。



ソフィの安否を心配して屋敷の前庭を急ぐ俺たちは、庭の噴水の前で彼女を発見した。しかし、一瞬の間に彼女を連れ去られてしまったのだ。

ソフィを見付け、研究員たちを無事救出するべく邸内に潜入した俺たちは、何人ものゾンビや化け物を相手に必死に戦い、ようやくソフィにめぐり会った。しかし…無残にもソフィはそこでモンスターの手に掛かって殺されてしまう。「Dr.キュリアンを止めて、でなければ大変なことに…」

最期の言葉を残してこの世を去ったソフィを前に、俺たちは復讐を胸に誓った。



(START) 屋敷 2F

俺はトムの瞳に宿った怒りが、復讐の炎に変わったのを見た。愛する人間を失ったトムには、もはや恐れるものは何もないだろう。「ソフィ、俺が必ずこの手でDr.キュリアンの陰謀を阻止してやる。」

「行こう、G。Dr.キュリアンを引きずり出してやる!!」

「よし!」

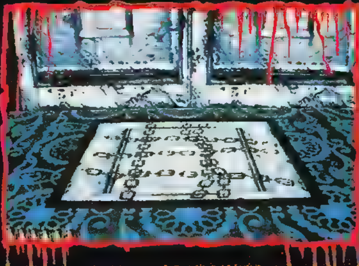


ソフィのいた1階の部屋から一気に3階まで駆け上がった俺たちは、鍵の掛かった扉を発見した。銃で鍵を破壊してから勢い良く蹴破る。

ホールに躍り出た俺たちを早速ゾンビの洗礼が待ち受けていた。こっち目掛けて投げ付けられたドラム缶を銃で撃ち返す。



そこは大して広くないホールだったが、右にも左にもゾンビがいる。真ん前のドラム缶を投げた奴を倒してから、右の奴を倒す。そして左の奴を倒した時に床を這った視線が、はたとそこにあるものに気が付いた。



最初のゾンビが立っていたところに人間1人が通れそうな大きさの通路があるようだ。ふたとおぼしき正方形の鉄の床板がはめられていて、何重もの鎖でがっちり止めてある。俺たちは…。

●通路に降りるため鎖を銃で破壊する→A

●正面の扉へ進む→B

B 渡り廊下

床下の通路を無視した俺たちは正面の扉へ進んだ。そこは本館へ続く渡り廊下になっていて、渡り切ったところに扉が見える。渡り廊下へと歩を進めると、眼下の庭をさまようゾンビが確認できた。

「まったく、よくもこんなに数がいるもんだ」



その時、不意を突くように上方から敵が飛び掛かってきた。大きな月を背にしていたので、一瞬距離感がつかめなかった。

「2匹だ」

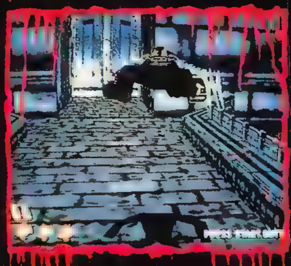
あわてて狙いを定め飛び道具を弾き返し、そのまま敵に撃ち込む。

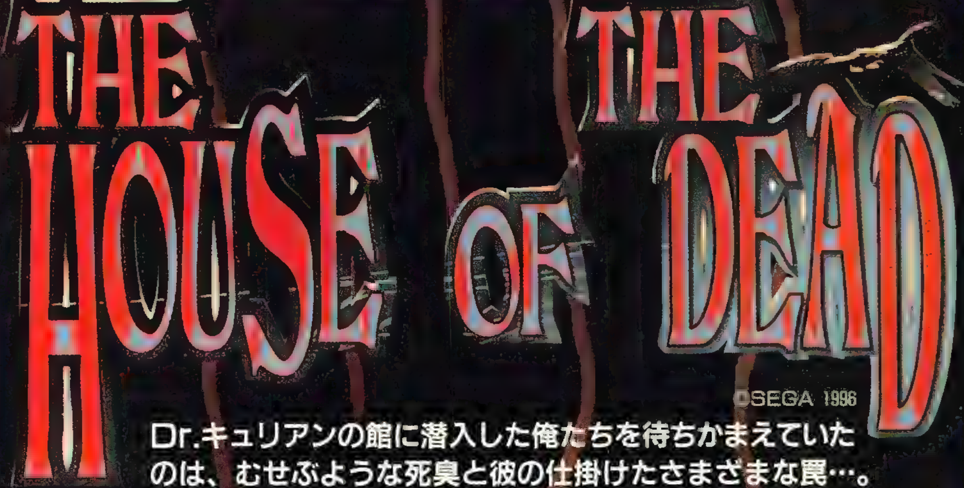


倒して扉の横に、矢印の付いた四角いパネルを発見する。

●パネルを撃って下へ→C

●パネルを無視する→D





A 通路

鎖を狙って銃を数発撃ち込んだ。金属音と共に鎖の錠が弾け散った。床板を外すと思った通り下へと伸びる通路がぽっかり口を開けた。薄暗い通路へ身を投じる。

湿っぽい空気が身体を包み、黴臭い臭いが鼻を突く。

通路に入ってすぐの所で緑色のゾンビに出くわした。全身を藻のようなヌメヌメした物体に覆われ（あるいはそれ自体が皮膚なのかもしれない）じめじめした所を好みそうな奴だ。そいつは鈍そうな見かけとはかけ離れた素早い動きでレンガの通路を移動し、俺達に近付いてきた。狭い通路に二つの銃声が掛け合うようにこだまする。



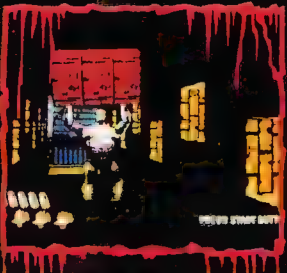
ふと左の壁の方に気配を感じた。目を向けると壁に四角い覗き窓があり、ゾンビがこちらをうかがっている。攻撃しようとしたところを逆に狙撃した。



通路が登りになって廊下のような広さになった。十字の分岐にさしかかり、左から太ったゾンビがドラム缶を投げ付けようと歩いてきた。投げられたドラム缶を銃で破壊してゾンビのどてっぱらに風穴を空けて倒した。そっちの道は行き止まりになっている。もとに戻ってさっきの道を進んでいく。登りの階段を上っていって、部屋に入った。



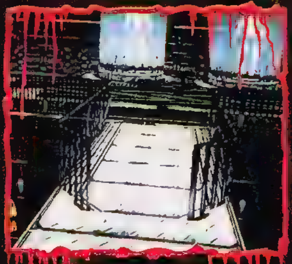




●→Eへ

I 実験室 上

パネルに気付いた俺は、それに表示された矢印に注目した。矢印は下を向いている。銃を撃って矢印の方向を変えると、機械音がして下のほうから床がせり上がってきて、目の前に細い通路が出来上がった。俺たちは不気味な実験室の先を急いだ。



渡り切ったところに巨大な円筒形の水の詰まった水槽がある。いや巨大なホルマリン漬けと言ったほうがいいだろう、中に人型の化け物が浮かんでいる。すると俺たちに反応したのか急にそいつらは水槽を突き破って攻撃してきた。かなり手強かったが撃ち倒し、そこにある扉へ進んだ。

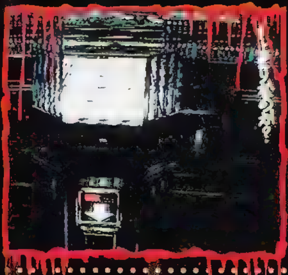


●→Kへ

H 実験室 下

「行き止まりか？」

ここを跳んで渡るのは無理だ。廊下を覗くと薄暗がりの中にさまざまな研究用器材があるのがわかった。



「仕方ない、飛び降りよう」

俺とトムは銃を握りしめて階下へ飛び降りた。

降り立ったところに案の定数匹のゾンビどもがいた。周りには、恐らく化け物を造るために使う道具が並べられ、巨大なホルマリン漬けがいくつもあった。ぞっとする光景だ。周りの敵を倒して階段を上がったところに扉があった。俺たちはその扉を開けた。





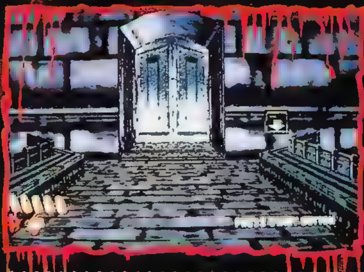
●→Kへ

C エレベーター

パネルを撃つと、そこに表示されていた上向きの矢印が下向きに変わった。それと共に低い機械音がおこり、足元の床から振動が伝わった。目の前の石畳に亀裂が入ったかと思うと、渡り廊下の中央部分がエレベーターのようにゆっくりと沈み始める。

「思ったとおりだ。しかし私邸にこんな仕掛けがあるというのは普通では考えられないな」

Dr.キュリアンの心理などわからないし、解りたくもなかった。



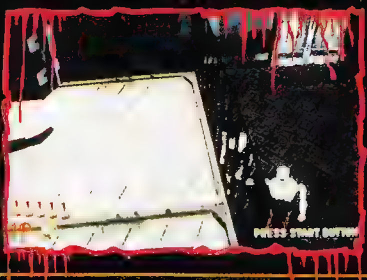
俺たちが降りていこうとしているところには、見たくもない光景が広がっている。やつらはまるで無尽蔵のウジ虫かなにかみたいに、倒しても倒してもその絶対数は変わらないように思える。

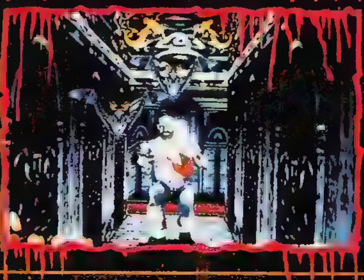
「気をつけろトム、やつらの真っ只中に突っ込むぞ」

突然ゾンビが一体、上から飛び降りてきた。予想はしていたが、狭いスペースなので距離がなく、腐った返り血を浴びてしまった。

やがてゴオンと腹に響く振動が伝わり、エレベーターは下に着いた。待ってましたと言わんばかりに群がり来るゾンビの群れを一掃した俺たちは近くにある建物の扉へ駆け込んだ。







●→Eへ

E 会食場



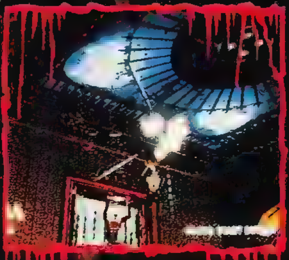

入ったところはどうやら屋敷の厨房のようだ。ネズミがコンロの台に上がって残飯をあさっている。部屋の中央に大きなテーブルが置かれていて、それを左から迂回するように進んだ。ゾンビを倒しながら厨房を出ようとした瞬間、




左手の壁をぶち破ってゾンビが現れた拍子に、足を取られて転ばされた。すぐに体勢を整えて反撃した。

隣の部屋は会食場になっていた。テーブルの上で研究員がゾンビに追い詰められている。それを助けてライフを受け取り、会食場を出る。

廊下を抜けて次の部屋に入った俺たちに、予期せぬ事態が襲いかかった。扉を開けた



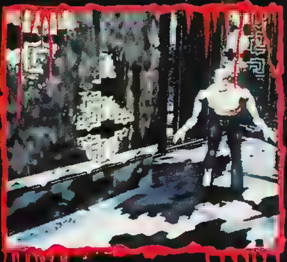

すぐ目の前で、研究員がゾンビに抱え上げられて、今にもこっちに投げ付けられそうになっている。ゾンビと研究員との間はわずかしかなく、息を止めてゾンビの頭に撃ち込み、間一髪で救出した。

●→Jへ

F 本のある部屋



あと少し遅れていればゾンビの体当たりをまともにくらっていた。



踏み外さないようにその部屋を抜けると小部屋になっていて、溜まっていたゾンビを倒したが袋小路だ。本棚をどかして通路を見つけた。

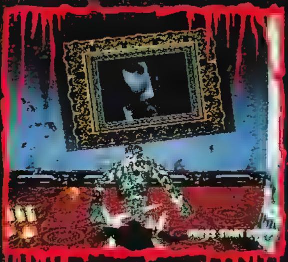
●→Gへ



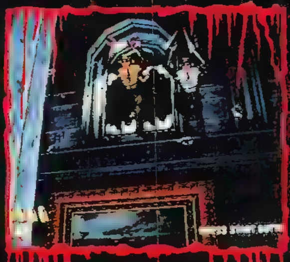
D 美術室



血の色をしたじゅうたんが続く先に、大きな油絵が掛かっている。その絵の裂け目から急に何かが飛び出してきた。コウモリだった。コウモリを倒して赤い廊下を左に曲がると、どうやら美術鑑賞のための一室らしく、二、三百号にもなる油絵がずらりと展示されている。ゾンビに美術鑑賞でもさせる気か。



ゾンビを倒しながら進んでいくと、頭上でガラスの壊れる音がして何者かが侵入してきた。振り仰ぐと、そいつはスーツに身を包み、帽子を被っているが、明らかに人間離れした化け物だ。異常に両腕が長く、猿のようなそいつらを倒して次に入った部屋は、なぜかひどく痛みがはげしく、俺たちが入った瞬間、壁ぎわの床が一部抜け落ちた。さっさと抜けようとしたが、先の扉からゾンビが体当たりして




きた－銃を撃って…。

●攻撃をかわした→Fへ

●かわせず落ちた→Jへ

G 寝室



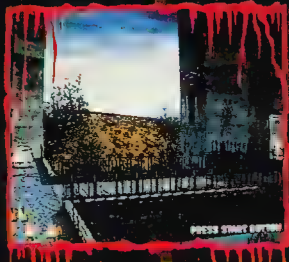
ホールを抜けて入った部屋は、ベッドが置かれた小さな寝室だった。ベッドの上には気味の悪い生きものがうごめいている。そいつらを撃ってから部屋を見回した。

部屋の片隅にある本棚を撃ち壊すと、女の研究員が姿を現した。彼女からライフをもらって次の部屋へ移る。



隣の部屋も造りの同じ寝室だった。ベッドがあって、この上にも化け物の子供みたいな奴がうごめいていた。同じように本棚があった。俺はトムを手で制して、自分が本棚に目掛けて撃った。中から現れたのは研究員ではなくゾンビだった。やっぱり。打ち倒して寝室を後にした。

渡り廊下になっていて、隣の棟へ行けるようだ。と、その時、向こうの棟のほうで悲



鳴が起こった。研究員が襲われている。ゾンビを狙い撃ちして救出し、その建物に入った。

「実験室だ。ここであの化け物を造っていたのか」

目の前は広くて深い段差があって前に渡れない。

●あきらめる→Hへ

●パネルを撃つ→Iへ

J ホールへ

その部屋の先へ進むと、小さな部屋があった。本棚を蹴破ってさらに先に進んだ。



階段がどこまでも上に続き、上り詰めたところは広いホールだった。容赦なくゾンビが襲いかかってくる。そいつらを撃ちながら、ホールから部屋に入った。





●Gへ

K 研究室

狭い階段をおりると突き当たりに石膏像が置かれている。その左手の扉を開けて廊下を進んだ。上からのゾンビの攻撃をかわしながら短い廊下を突破した。

入った部屋は中央左寄りに大きなプールのような水槽に水を湛えた、いわゆる研究室のようだった。水槽の淵には柵が施され、かなり遠くの反対サイドからゾンビが斧を投げて攻撃してきた。それを撃ち返して柵を避け、右回りに進もうとする俺達の前にゾンビが立ちはだかった。順序よく片付けて無機質な研究室を先へと進む。

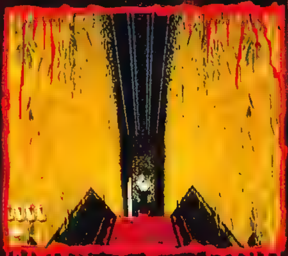
突然水槽の中から2匹のゾンビが現われナイフを投げてきた。ナイフを弾き返してからゾンビを倒していく。

水槽の途切れた辺り、柵の切れ目から研究員の姿が見えた。ゾンビに追い詰められてじりじりと後退りをしている。彼女とゾンビの距離はあと僅か。見る見る縮まってゆくのを際どい所で救出した。しかし息つく間も無くその先で男の研究員が襲われているのを発見した。銃で守って男を助け起こす。彼は血の気の引いた顔で俺達に言った。

「上に仲間が…」

指差す方に上へと続くハシゴがあった。

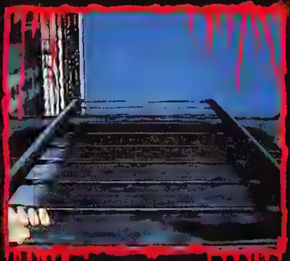
●BOSSへ











HANGEDMAN TYPE-041



ハシゴを上ると月の光が眩しく、俺達は屋根に上がっていた。ふと上空を見上げた俺の目に異様に黒い巨大な影が映った。大きな羽根の生えた化物。そのコウモリのような羽根が悠々と上下するたびに轟音のような風音が耳に響いた。人間のように見える身体にはしかし、鋭敏な獣を思わせる見事な筋肉が備わっている。足につかまれているのは2人の人間、研究員だ。

化物は人間の言葉を発して言った。

「キッキッキッ…この先に行けると思うなよ」

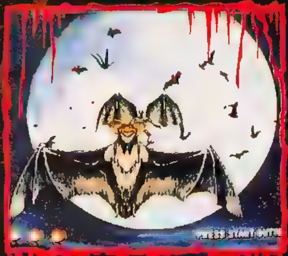
嫌な予感がよぎる。

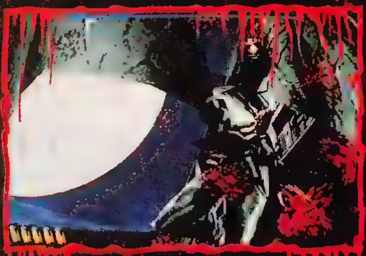
「おまえらもこうしてやる」

あまりにもあっけなく化物の足につかまれていた研究員たちが空中に放され落下していくのを俺達は見守るしかなかったのだ!!

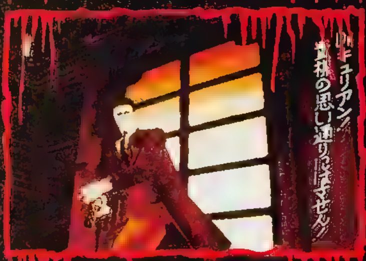
化物が攻撃を開始した。回りを飛び交っているコウモリが数匹づつ群れを離脱して襲いかかってきた。それを撃ち落としながら化物本体に撃ち込む。やがて苦しみはじめた本体が攻撃してきた。体当りされ屋根を滑り落ちてしまったが、無理な体制から撃ち込み続け、なんとか倒すことに成功した。











The most biggest stage in your life!

TOP SKATER™
SEGA SKATEBOARDING

©SEGA 1997

スケーターの夢である２大大会のコースが発表された。ひとくせもふたくせもありそうだ。みんな準備はいいか？

担当：スー





ENTRY FACE

コインを投入すると君は2の大会にエントリーされる。まずはコースを選ぶ。左が「スケーターズセッション」コースもなたらかで走りやすい。



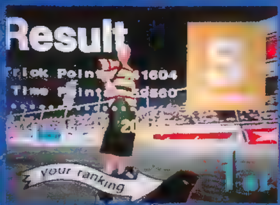
今大会で使用される2つのコース。君ならどっちにエントリーする？

右は「スタントトラッカーズトロフィー」その名のとおり、かなりハードなアクション&トリックが君に要求される。まさにトップスケーター向きのコースとなっている。最後にプレイヤーを選ぶ。いわば君の分身だ。彼らの力を借りてゴールを目指せ



6人の個性派たちが君の選択を待っている。皆、得意技を持っているぞ。





「ゴール!!」スコアはトリックポイントとタイムポイントが加算される。

GoAHEAD. MAKE MY cool.



Stunttrackers TROPHY(上級コース)



毎年たった一回のみ行われる、全世界のスケーターNo.1を決める名誉ある大会である。大会は街の夜景が美しい山陰に設立された全長2,990mのスケートボード専用のビックコースである。この大会は年4回行われるSkaters Sessionで好成績を収めた選手のみが予選に参加できる。大会は二日間、初日に予選が行われる。その予選を勝ち残ったスケーター達は二日目の決勝に進める。決勝は二日目の夜に行われる。夜の匂いを感じながら世界一という名誉に向かって選手達は狂喜乱舞する。

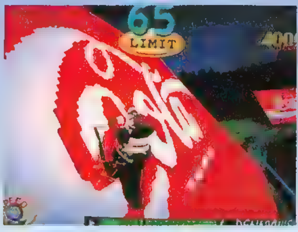
※）ゲームで行われるのは上記の設定の決勝のみと捉えて欲しい。



「FSNoseGrab720」ボードのノーズを掴んで体を2回転させる。



「FS Method」進行方向側の手でボードのテールを持つトリック。

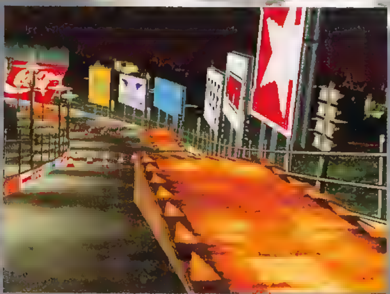


「バン－！」連続トリックを決める。看板もコースの一部。

Coca-Cola presents
Stunttrackers
TROPHY
Skateboard Masters Competition 1997







SKATERS SESSION
1st annual Boardercross Carnival
1997



SKATERS SESSION (初級コース)

この大会は毎年4回各シーズンごとに開かれる大会であり、参加者はプロアマ問わずエントリーされる。コースは西海岸のビーチに大々的に設立された全長8,506mのビックコースである。
大会は三日間に渡って行われ、初日はアマチュアの大会でその中でベストテンが次の日の第二次予選に進む。2日目は前日のアマチュアベストテンと全世界から集まったプロとで行われる第二次予選である。この予選を勝ち残った人のみが次の日の決勝大会にコマを進める。
※）ゲームで行われるのは上記の設定の決勝のみと捉えて欲しい。



キララ☆スター使用コマンド公開！





今回の目玉はキララ☆スターの使用コマンド。
これで使用キャラは全部で15人！

担当：J★笠岡

中ボス「キララ★スター」使用コマンド公開！

さて、今回のトップ記事は、前回にも少し触れた、キララ☆スターの使い方を紹介しよう。

コマンドを入れると、画面の上のメンバー表示部分に、キララ☆スターが登場する。これでプレイヤーキャラが1人増えて、15人となった訳だ。「コマンドは「ポン・ポン・ポン・カン」というコマンドなので「PPPK」と覚えると覚えやすいでしょう。」とのことだ。確かにこれならいちいちメモにしなくても覚えられそうだ。

中ボスということで、使いたくても使えなかった必殺技や、脱衣画面を出すのもラクチンだ。なので、前作からのファンはもちろん、そうでなくても、チームメイトにキララを加えてみると面白いだろう。

でも、キララは必殺技が鬼のように強いわけではないので、隠しキャラ、というよりは、オマケキャラ、といった感じだ。でも相手のロンを無効にする技は、他のキャラには見られない必殺技。防御系では一番強い必殺技とも言えるので、選んで損はなさそうである。

なお、このキララ☆スターのコマンドは、先鋒、中堅を決めたあとでも入力可能で、キララを大将にすることも可能だ。

つまり、そのままCPUに勝ち続けていけば、キララのエンディングもあるのか？

その辺については、自分でプレイして確かめて欲しい。

●キララ☆スター使用コマンド

ゲームを始めて、メンバーセレクトの先鋒、中堅、大将を選ぶ画面になったら、

「ポン・ポン・ポン・カン」

の順にボタンを押すと出現。

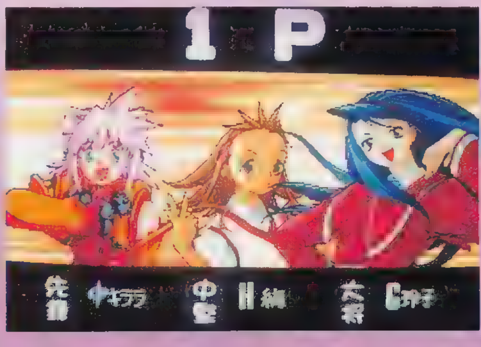


これでようやくキララ☆スターをチームに加えることが出来るぞ。



必殺技は「キララ☆バスター」。アニメーションが豪華だ。





チーム選択ワンポイント情報

ここでは、チーム選択のときのポイントを、より掘り下げた形で紹介してみようと思う。

今回は、このチーム選択のときのポイントを、開発の方自らに資料をいただいたので、紹介していきたい。

まずは、左にある表を見てもらおう（表1-1）。

この表は、ラッキーポイントの獲得ポイント数をまとめてあるもので、キャラクターごとに設定されたラッキーポイントのキャラごとの違いが良く分かるようになっている。

キャラ	ラッキー牌（数）	獲得ポイント(仲間にDがいる時)	総合ポイント	獲得得点順位
A螢…	ワンズ（9）	7（4）	63（36）	3
B沙那子…	ソーズ（9）	10（5）	90（45）	1
C奈々美…	ピンズ（9）	3（2）	27（18）	7
D真紀…	なし（0）	0（0）	0（0）	15
Eひなこ…	一九字牌（13）	2（1）	26（13）	8
F蘭…	発（1）	4（2）	4（2）	12
G玲子…	城・発・中（3）	3（2）	9（6）	10
H絢…	なし（0）	0（0）	0（0）	0
I薫子…	一九牌（1）	2（1）	2（1）	13
J環…	白（1）	2（1）	2（1）	13
Kまゆ…	西・北（2）	20（10）	40（20）	5
Lリサ…	字牌（7）	8（4）	56（28）	4
M愛生…	東・南（2）	20（10）	40（20）	5
N妙子…	風牌（4）	3（3）	24（12）	9
キララ…	中（1）	9（5）	9（5）	11

注）堂本が仲間にいるとラッキー牌のポイントは半分（！）になってしまいます

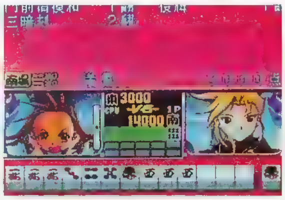
この表を見ると、実はこのラッキーポイントはキャラ差が激しく、全くポイントが増えないキャラから、すごくポイントの増えやすいキャラまで、様々いるということが分かる。

で、一概にポイントの大きいキャラがいいのかというと、そうでもなくて、大体必殺技を使う条件がキビシイキャラのほうが、ポイントは溜まりやすいようなカンジになっているのだ。

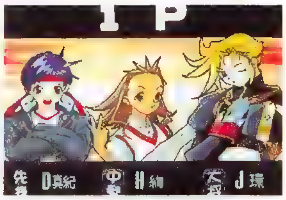
なので、チームを組むときには「ポイントが溜まりやすいキャラ」を先鋒にして、まずはポイントをたくさん溜めてもらい、次に「ポイントは溜まりにくいが必殺技が使いやすいキャラ」を中堅に持ってくる、といった考え方もできるのだ。

この辺もチームバトルならではの考え方なので、非常に良くできているなあと感心されるところだ。

ちなみに、堂本真紀がチームメイトの場合には、このラッキーポイントの数は通常の半分になってしまう（カッコ内に表示）。やはり「友情コール」は強すぎるとの判断からだろうか？これによってバランスが保たれているのだ。



この3人はポイントが溜まりにくいので、溜めやすいキャラを加えるといいかも。



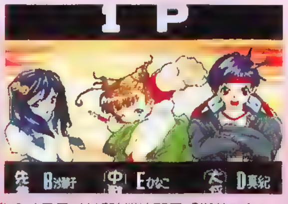
オススメチームは「堂本真紀」「樋口絢」「城ノ内環」の3人。和がりやすそうだ。

また、その下には、必殺技の一覧表を載せておいたので、参考にして欲しい。

キャラ名	必殺技	効果	特徴（弱点）
A．鮎川蛍	Vリーチ	リーチ後5牌めにツモれる	哭かれると無効
B．賠償沙那子	7thムーンリーチ	リーチ後7牌めにツモれる	哭かれると無効
C．千歳奈々美	配牌チェンジ	相手と自分の手牌を交換	相手のツミコミに有効
D．堂本真紀	友情の支援コール	仲間二人に必殺技を依頼	効果が選べる
E．衛藤ひなこ	絶対！修正液	相手の使用した必殺技を無効にする	使ってこないと使えない
F．深町蘭	脅迫ドラ積み込み	配牌時にドラを積み込む	和がれないとムダ
G．護国寺玲子	プラズマオープン	オープンリーチ後5牌めにツモれる	哭かれると無効
H．樋口絢	ウラドラチャンス	リーチで和がればウラドラがつく	和がれないとムダ
I．岩崎薫子	超リンシャン	テンパイ時にカンするとリンシャンでツモれる	カンするのが大変
J．城ノ内環	勝利のハイテイ	テンパイ時にハイテイ牌を当たり牌にする	ハイテク引く時でないと×
K．香月まゆ	ドリームラスハイ	流局時テンパイならラスハイ当てクイズ	ハズレもある
L．リサ・ホワイト	当たり牌個人教授	相手がリーチすると当たり牌を教えてくれる	ダマテン・ツモ
M．水奈瀬愛生	カンドラ神話	カンした牌がドラになる	和がれないとムダ
N．能登妙子	ヒップアタック	相手がリーチすると一瞬手牌をオープン	多面待ち・ツモ
キララ☆スター	キララ☆バスター	振り込んだ牌を無効化する	ツモ

更に、開発者さまオススメチームというのも聞いてみたので、これまた参考にして欲しい（写真参照）。一応キャラの必殺技に関してのベスト3、ということなので、キャラの好みとはまた別物なので了承して欲しい。やっぱり堂本真紀ははずせないところだろうか？また、ワーストは、岩崎薫子とのこと。テンパってカンすること自体がムズカしいので、当然といえば当然。

ちなみに私のオススメは写真のような感じ。こちらは参考にしなくても結構です（笑）。



私のオススメは「賠償沙那子」「衛藤ひなこ」「堂本真紀」の3人。



好みでいったら「水奈瀬愛生」「香月まゆ」「護国寺玲子」の3人。割といいと思う。

フランニュースター声優当てクラズ当選者発表！

前回告知したとおり、声優予想クイズの答えは、男の声優さんで「石田 彰」さんでした。

みなさんヒントの〝男の子の声をあてることが多い〟というのを考えて、男の子の声をあてることの多い、女性の声優さんを答えに書いてきていたので、正解者は残念ながらゼロでした。

今回は、その当選者発表。正解者がいないので、クイズに応募してくれたみなさんの中から抽選にて当選者を決定させていただきました。

なお、「希望の声優さんのじゃない！」という人もいるでしょうが、それは希望の声優さんの競争率が高くて抽選漏れして、次の2次抽選にて当選したものなので、しょうがないと思ってあきらめてね。

答えのほうに目を通してみると、一番多かった答えが「緒方恵美さん」で、次が「高山みなみさん」という感じ。

プレゼントの発送は、ジャレコさんで用意が出来次第お送りするので待っててね。

●サイン入り台本当選者

- 「平松晶子さん」台本　大阪府・砂子孝通さん
- 「黒田由美さん」台本　東京都・溝口僚我さん
- 「麻美順子さん」台本　佐賀県・中島秀徳さん
- 「高野直子さん」台本　宮崎県・塩崎能三さん
- 「大谷育江さん」台本　神奈川県・三橋俊之さん
- 「長沢美樹さん」台本　埼玉県・西里和浩さん
- 「柊　美冬さん」台本　神奈川県・岡部知行さん
- 「かないみかさん」台本　福島県・辺見弘幸さん
- 「松井菜桜子さん」台本　石川県・新保和彦さん
- 「折笠　愛さん」台本　石川県・高田和人さん
- 「岩坪理江さん」台本　東京都・三枝大介さん
- 「山口由里子さん」台本　神奈川県・新井友宏さん
- 「石田　彰さん」台本　静岡県・高橋真也さん

いよいよ上級へ!! めっちゃ! きついぞ!!

SCUD RACE

コースの暗記だけでは完走は無理!今までの経験とカンでスピードコントロールもしないとダメだぞ!

担当：スカッド研究会



グリップ派攻略 上級 クラシック・キャッスル





まずはコース暗記から。完走はしなくてもしっかり走れるように！

担当：するする

「スカッドレース」の中で一番難しいコースとして設定される上級コースの「クラシック・キャッスル」に今回は挑戦していく。

左にあるコースイラストを見てもらうと、まず目に入ってくるのがコースの複雑さ。

「オイオイーストレートあるのかー！」

と叫んでしまいたくなるほどカーブが多いー無いわけじゃないんだけどね。よーく見れば…。

今まで走ってきた3つのコースは、どちらかというとサーキットというイメージがあった、と感じられたと思う。

さてここはどうだろう。妙に観光チックになってるよね。

コース名にもあるけど、「城」を中心に、昔の建物、芸術的な建物の中を走るシーンが多くなっている。

「妙に建物の近くを走るような気がするー」

ということにも気付く。

その理由は、コースと建物の距離がより近くなったということ。別の言い方をするなら、コース幅が狭くなったということー

これだけカーブが多い上に、コース幅が狭いー中級と比べてもかなりの変化といえるのではないでしょうか。

そんな上級コースを走るのだけれど、さて、読者の方、覚悟のほうはいかがかな。完走するの、大変だぞ〜!!

ちゃんと締め切り守りなさい!!
限界ギリギリ 冷や汗攻略

険しいけどコースを完璧に覚えろ!!

まずはコースを覚えないことには始まらない。

何回もやることで「流れ」が記憶となっていくのだが、そこまでいくにはかなりのお金を消費してしまう。

止まっている映像ではあるが、そのシーンを覚えることでイメージをふくらませ、実戦に生かしてほしい。





スタートだが、レッドゾーン手前で針を固定し、スタートの合図でベタ踏みへ！

あとはタコメーターを見て、レッドゾーンに入る前にシフトアップをし、加速をする。建物のカーブは緩い右から。すぐ左へ切り返すぞ！





緩いカーブでは、しっかりインを突かないと、タイムを損する。

上りつつ左へ。その先に橋があるのだが、この橋、狭い。

それを覚えておき、ぶつからないよう、左寄りから橋へ進入していく。そして右寄りで橋を抜けていく。あーっ！



ドーン!!てなことにならないようにしましょう！

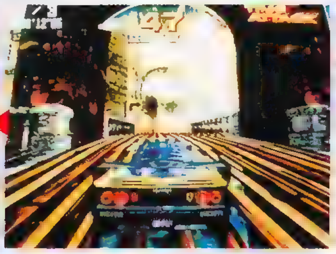
橋の上まで全開だが、渡り切る前にアクセルオフのブレーキで3速に、抜けた先にある右カーブの進入に備える。

減速を完了してから右へハンドルを切る。このときしっかり減速がされていないとグリップ力を失い、外へすっ飛んでいくぞ！

慣れるまでは、200km/h以下に必ずすること。

曲がり始めたら、少しずつアクセルを踏み込み、グリップ力を確かめながらその先にあるチェックポイントへ進む。

右寄りから通過するぞ！

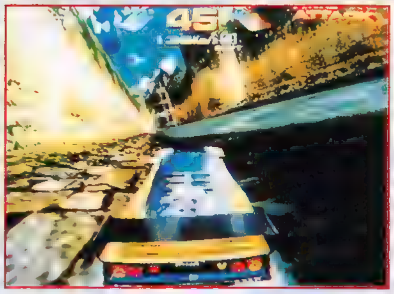




橋の上で減速を完了し、カーブへ進入。滑らさないように！

ここの右カーブ、幅があるので気を許しがち。少しでもこのきつい上級で先へ行きたいのであれば、少しでもインを通りたい。そのためにはオーバースピードは絶対に許されないミスだ！

あと注意してほしいのが、アクセルを緩めながらの切り込み。絶対に滑るよ！



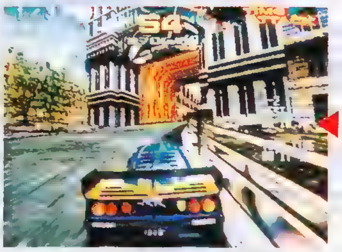
チェックポイントを通過したら、坂を上りつつ緩い左、そしてすぐ右へ曲がる。

その先で小ジャンプをする。となればふくらまないラインを取るべく強めに右へ切り込み、ジャンプ前に直進状態になること。でないとバランスを崩して着地はおろか、大スピン大会になるぞ！

そのジャンプ中に3速へまずシフトダウン！







ここも最初のところと同じ。ただジャンプを考えていくぞ！

小ジャンプ中に3速にしたら着地からアクセルオフでブレーキを踏み（もちろん直進状態で！）、減速をさせて下るところでジャンプを小さくするようにする。そうしないと飛びすぎてインに入れず、1つ目の右は曲がれても、その先の右がグリップ走行できなくなる。ここを成功させるコツは、下る前に減速が完了すること。かなり難しい！







1回目のジャンプで3速へ。2回目でブレーキだ！

減速することに夢中になっていると、直進することをつい忘れて…こ〜んな風になったり！



下りのジャンプを小さくし、グリップ、着地している時間を作り、しっかりインへ入っていける状況にすること。

このとき、200km/h以下にすること！





下る前に減速ができていれば楽に右、右を曲がり切れる。



アクセルを緩めつつ、右、右と曲がるとすぐ左へのカーブに入る。

このときアクセルを全開にしていくが、3速のまましばらく走り、その左カーブが終わり、右へラインを変えていく前にアクセルを踏んだままポンとブレーキを踏み、右カーブのインに入れるようにしていく。これによりすんなり右、そして左へと抜けられる。



スピードを気にしながらインへ入る。外に出る前に一度減速ー

坂を上りつつ左へ曲がっていくとチェックポイントへ。そのあたりで4速へシフトアップができる。

緩い左カーブなので、少しでもインを攻め、速く走る努力をしていこう。

上りきったところで左カーブが終わりストレートへ出る。ストレートでは、できるだけ左寄りを走る。これはその先にある右への急カーブの進入のためだ。

左寄りを走っていれば、右への急カーブの看板がよく見えるので忘れていても大丈夫なはずだ！

そのストレート部分でどんどん加速をするのだが、その後半では減速も行わないといけない。

直進している間に、3速、2速と落としていく。もちろんアクセルオフのブレーキで。



アクセルオフ、ブレーキで3速、2速とシフトダウンする！

ブレーキは踏みっぱなしで、タコメーターの下がり具合を見て、3速（3速は、ブレーキオンと同時）から2速へ落とす。

150km/h以下にしてからこの急カーブに進入する！

150km/h以下で、アクセルを緩めて走ると、急カーブのインをキープして走り抜けられ、正面に城が見えたら全開にしていく！



3速できつい右を曲がり、切り返して2速で左へ曲がる。

急カーブを終える頃、次のきつい左カーブへ切り返していくのだが、そのまま加速はできないので、切り返しつつブレーキを踏み、それと同時に2速に落としていく。

3速のままでもいいのだが、スピードが落ちすぎたときに加速をロスするので、一応2速に落とす。

パワーがあるので、インに入りすぎるのに注意しよう。



下りでもあるので、加速感はかなりのもの。あわてるな！

きつい左カーブを抜けたらアクセルを全開へ！そしてハンドルを戻しつつ加速をさせていき、右へ曲がりながらトンネルに進入していく。

いきなり暗くなるのでコントロールがしにくいかもしれないが、少しでも速く走るために、下りつつ右へ曲がるインを突いていく。ここはかなり迫力のあるところだ！

トンネルを出る頃、右カーブが終わり、出口へ。

出るとその先に左カーブが見えてくるので、そのインに入るべく、ラインを変えていく。かなりスピードが出ているところなので（あと急に明るくなるのにも注意！）しっかり前を見て走らないとね！

右、左と高速で走り抜けるとその先は円形の闘技場へ進んでいく。

その中へは、かなりスピードを落として入ることになる。





直進している間に減速!3速、2速とシフトダウンだ!

きつい右への進入だが、できるだけ左寄り（看板よりは右側）を走り、直線でアクセルオフでブレーキオンへ。

このブレーキオンと同時に3速へ。タコメーターを見つつさらに2速へ落とし200km/h以下へ。アクセルオフのまま右へ切り込んでいく。踏み込むと…スピンだー





しっかり減速がされていれば狭いところも大丈夫だ!





闘技場の中へは、初めはアクセルオフで走るようにし、少しずつアクセルを踏み込んでいき、スピードアップができるようにしよう。

闘技場の中に入ると、中央を真っすぐ土色のコースがのびている。そこを走るようにし、左右の少し緑色っぽいところには入らないようにしたい（加速するなら当然のことだけど…）。

でもここで少し寄り道をしてみると…、

「うおーっ牛が走っちょるー」に気付くだろう。そのシーンが右にある2枚の写真だー

スレスレを狙って牛に突進をしてみた!タイミング（牛は半円を描くように走っていて、それが左右に1頭ずついる!）が合えばこんなシーンになるぞー

こっちは300km/h以上で走っていて、向こうは?セガゲーから考えると、やっぱりものすげえスピードで走っているに違いないだろう。

さて話を元に戻して、闘技場を真っすぐ走り抜け、外へと進む。



ストレートでは少しでもスピードを稼ぐために、緊張して走ること。

闘技場を出るとさらにコースは真っすぐのびて、坂を上っていく。

その坂を上っていくと…ゴールだ!

上級コースは3周で完走となる。しっかり走る中でコースを覚え、確実に上手になっていってほしい。がんばろう!

完走のために アタックだぜー

グリップ走行でしっかり走ると、これがまたタイムが少なくて完走が難しい。

やってできなくはないのだが、ミスはできればゼロにして走るようにしないとまず無理といっていい。

ちなみにフェラーリF-40で走って、1周目を1分ジャスト、2、3周目を55秒で走り、トータルで2分50秒で走れれば、かなりのレベルと思っていいだろう。これでも3、4秒ぐらいしか余りがないので、少しでも気を抜くと…ゴールは遠くなるぞー

んじゃあどうする?

そりゃあもう攻めるしかないでしょうー

ではどうやって?



攻めすぎると…ちょっと切り込みすぎたっスー

それは、カーブの進入で少し強引に切り込むことで、早くからカーブの出口のほうにクルマの頭を向けていく走り方にすればいい。

強引にインへーという感じで走り、すぐカウンターをあててグリップ力を回復できるようにする。戻さなければドリフトになる。

いかがかな?



ゴ〜〜〜ル!!1周目1分3秒、2、3周目が55秒後半。きっつい!

何にしても操作から!!

ALPINE RACER 2™

©(株)ナムコ

発売から時間がたってしまったが ゲーメスト誌上ではこれからがシーズンイン! まずは操作からチェックしていこう!

担当：ずるずる

いかに速く下へ落ちていくかがスキーの楽しみ方！

どうも日本人のスキーは、「短い距離を一生懸命滑る！」的なスキーをするので、斜面の変わり目によく止まっていることが多い。

海外などのスキー場で、止まっている人(変なところで)の多くは、日本人が多い。

スキーって落下するスポーツなのに、止まってばかりじゃあ全然意味がないんだよね。

実際に私がスキースクールで教えている現場から見ても長い距離を滑らせるとヒーヒー言うんだよね！

やはりゲーマーなら、「人よりも先に下へ降りる！」な〜んていう目標があってもいいよね。それがスキーでいうところのアルペン競技なのです！

誰よりも速く下へ！これしかないでしょう！



ゲームスタートまでの手順は？

というわけでまずはゲームを理解することから。

まずはコインを投入。

すると画面はキャラクターセレクト画面になる。

そこでキャラクターを選べばいい。だが前号で紹介した通り、このゲームには隠しキャラクターとして「クマ」と「オヤジ」が存在する。



コマンド入力しないと、3タイプからしか選べない。

最初から存在するキャラクターを選ぶのであれば、普通に左右ボタンでセレクトすればOK。

もし隠しキャラクターを選ぶのであれば、コインを投入するとき、左右ボタンのどちらかを押しておけばセレクトできる状態にできる。







コマンドを入力すると、3タイプ以外で選べる。何になる？

その状態になると、左右ボタンのどちらかを押し続けると、画面外に表示が移る。

このとき、右ボタンを押したのであれば「クマ」になるし、左ボタンであれば「オヤジ」になる。

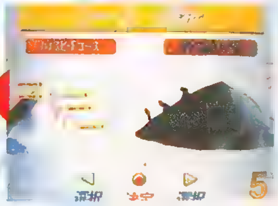
計5タイプ、何にする？



レースか、タイムトライアルのどちらかを選ぶ。



レースをセレクト。よ〜く見ると「オヤジ」がいる！



2つのコースから好きなモードを選んでいく。



コースを選ぶとそのコースのアップになる。名所？がわかる？

キャラクターを選んだら、次は滑るモードを選ぶ。

モードは2つあり、旗門ありとなしである。

これを選んだ次に、コースのセレクトを行う。

コースも2つで、「ハイスピードコース」と「テクニカルコース」となっている。

そしてプレイスタートへ！

このゲームの要は「スイング&エッジング」にある！

いざゲームスタートでプレイが始まるわけだが、コントロールの仕方がわからなければ先へ進むことも速く滑ることもできない。

そのコントロール方法は、このゲームのデモシーンで見ることができる。

そのシーンを写真に撮ってみましたので、そこでコントロール方法をチェックしたい。

「1」と同じなのだが、より内容は濃くなっているので、より正確にできないと…ね！







デモシーンでコントロール方法を把握。OK?

個々のジャンプを見てみたい!

ここでキャラクターについて少し触れたい。
何がどう違ってくるのかをここで見てみるのだが、それがわかりやすいのがジャンプ。
まずは、一番特徴のあるモーグラーから!



3回のジャンプで見せてくれるのは、モーグラー!

3回ジャンプできるところが「ハイスピードコース」にある（中盤に）のだが、そこでの3つのジャンプを撮ってみた。さすがはモーグラーって感じのジャンプをしてくれている! 見ててもプレイしててもいいよね!
次はノーマルなスキーヤータイプ。何げなくジャンプをしているって感じ。ちょっとつまらない。



ノーマルスキーヤーは、何げなくジャンプするのみ。

次はダウンヒルレーサータイプ。そのジャンプシーンを見てみると…いかにもスピードを出すスタイル、ポジションを低くした形でジャンプをしている。
ノーマルスキーヤー、ダウンヒルレーサーは、そのままジャンプするのがちょっとおしいところ。
残る2タイプはというと…こ、こいつは!



ダウンヒラーは、姿勢を低くしてジャンプしている。

「クマ」ア～～ンド「おやじ」のジャンプ!



「クマ」がモーグラーになっている! こ、こりゃあやるしかないでしょう! カッコイイ!

「クマ」!
やるよコイツ! だって板は「木」なのに、やることは…モーグラーなんだもの! すごいっスよこれ!

んでもって残るキャラクターの「オヤジ」はというと…ビヨ～ン! とジャンプをしてくれるのだけど、そのジャンプする距離がすごいんだよね。
だって「オヤジ」の背負う「オヤジ」で2倍の重量でしょう～重いわそりゃあ!



あまりに速くて、3回ジャンプのところを2回で済ませる!

普通のキャラクターよりもスピードが出るもんだから、他のキャラクターが3回ジャンプするところを勢いが強すぎて2回のジャンプで通過してしまうのだ!
でもアクションはとくになしーここがちょっともったいないところ。転べば背負っている「オヤジ」が滑るけど…。

誰よりも(雪だるまで?)速くゴールへ!!

TIME ATTACK 「Wild King」編

SEGA SKI SUPER G

ユースの丸暗記なくしてここをミスなく滑ることは不可能!まずは安全に滑ってコースを覚えること!!

担当:するする

TIME ATTACK
Wild King
完全丸暗記で対応せよ!

コース別攻略もこれで3つ目となる今回、よりハイレベルなエッジングでターンを仕上げていけるテクニックが必要となってくる。

初めから最後までギッチリ難しい展開がつづくわけではないが、確実に「きつい!」というところがあるので、決して気を緩めては滑れない!



「ワイルド キング」が今回アタックするコースだ!!



レディ…で少しでも!って私は何もしなくてOK!

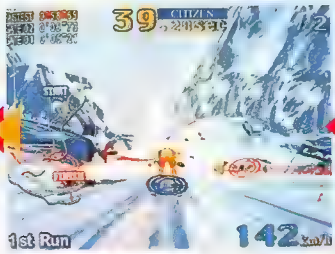
てなわけで、今回のコース「ワイルド キング」に入っていきたいと思う。

今回も全旗門を撮影し、その前後での対応について書いていくぞ!

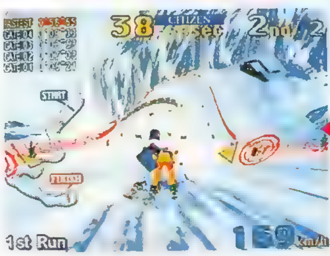


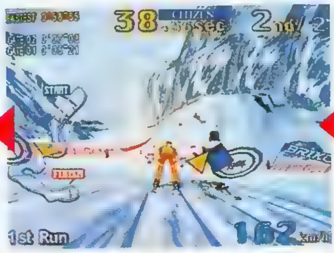
GO!でスタート!自動で漕いでくれる!

スタートは問題なし。スタートしてしばらくは直線的に滑る。しかし旗門が設定されているので、しっかり見て、できるだけ丸い弧をイメージして滑っていく。



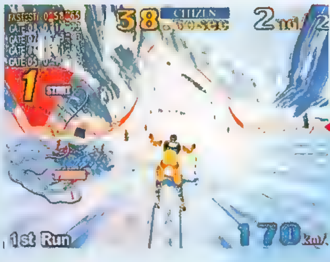






5旗門目を通過したら、少し右に寄るようにし、次の6旗門目をアウト側からしっかり入れるようにする。そして左へターンに入る。





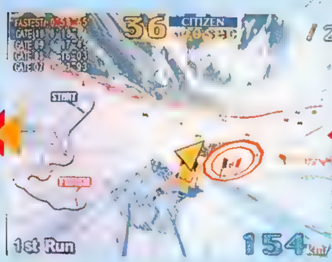
しっかり入れればOK。だがふくらむと7旗門目には入れないか、転倒してしまう。

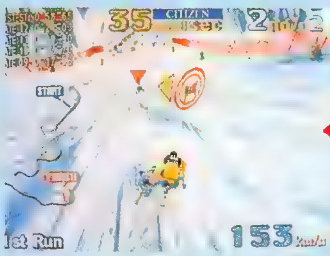


8旗門目の先でコースは右へ落ち込んでいく。とくに9旗門目の先に注意！エッジを立てすぎると曲がりすぎて10旗門目のインへ入るぞ！ここはくり返しやることで対応できるようにしたい。多少ふくらむ程度であれば、旗門不通過なるミスはなくなるだろう。

もう一つ注意してほしいとすれば、9、10、11旗門を通過するときの弧がかなり大きいので振りすぎるという点にも気をつけたい。



11旗門目を通過すると短いストレートに出る。12、13旗門目と真っすぐ滑ったあと、ラインを右寄りにとり、13旗門目を右側で抜け、その次の14旗門目をかなり右側から入れるようにしていく。14旗門目を通過するときのラインは、アウト＝イン＝インだ！

これにより、スピードの高さによるアウトへのふくらみ（オーバーラン！）を防ぎ、転倒を防止できる。





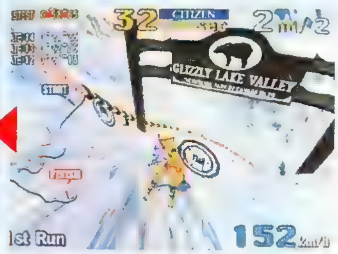

もしアウト＝イン＝インが実行できないとどうなるかというと…つぎのような滑りとなり、激突するぞ！



14旗門目を通過するとコースは右に落ち込んでいく。その途中に小ジャンプをする！

その小ジャンプは、15旗門目を通過した直後！そのとき、しっかりインの方向へ飛べていないとさらに外へ飛んでいってしまい、スキーヤーは新雪の中へ入ってしまうぞ！

14旗門目を少し外から入り、15旗門目でインを攻めるぞ！





ヒャッホー！と言ってしまいたくなるような新雪なのだが、入ってしまうと…もう何！このスピード！ってことになるので注意したい。



コースは森の中へ。

17旗門目でしっかり右ターンしたあと、大木の間を滑りながら、今度は左へターンをしていく。

18旗門目を抜けるとコースがさらに狭くなる！しっかり足場を作りながら大木の間を抜けていく。

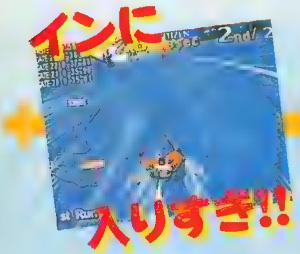
19旗門目の直後が要注意！攻めすぎると大木にぶつかる！

そこをクリアしたらほぼストレートに滑ればOK。

そしてトンネル内へ！









軽く右へ曲がったあと、アウトから左へ。そのとき、インには入りすぎると…。トンネルの出口でさらに左へターンしていく。



出た直後にジャンプ！

着地したあと、ほとんどストレートで滑り抜けていけるのだが、雪面は凸凹しているのでバランスが崩れやすい。

しっかり真っすぐ滑るように誘導させて、コケるようなことがないようにしたい。

少しでもスピードを上げるため、タイムを良くするためには無駄な動きは絶対に禁物だぞ！

真っすぐ滑っていないとこんなふうにコケる！というか、つぶれる！

しっかり滑ろう！





広いところから狭い橋へ。







しっかり真っすぐ、かなり手前からラインを合わせていれば何の苦もなく入れる。

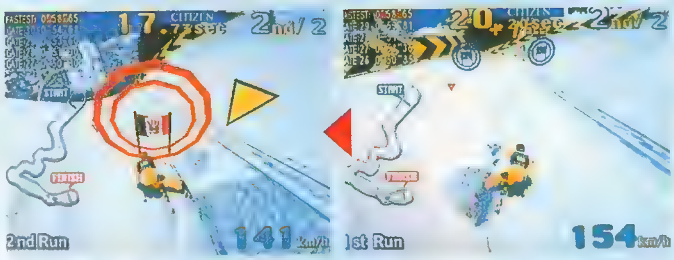
橋を抜けるとすぐ右へ。手を抜けない後半戦へ！

29旗門目でしっかり右へ。すぐ切り返して左へ。30旗門目を過ぎると落ち込んでいるところでジャンプへ！

ここはしっかり暗記をしておき、ジャンプ直後にすぐ直進状態に戻せるようにする。

そうしないと着地が怖い！





ジャンプをしたあと、写真を見てもわかる通り、下のほうにはもうゴールが見えている！あとは何も考えずに真っすぐ滑り落ちていけばOK！

当然のことだが、早くゴールするためにターンなどしないように！

31旗門目を通過したらあとはフィニッシュラインだけ！

さらに滑り落ちていき、ゴールへ！

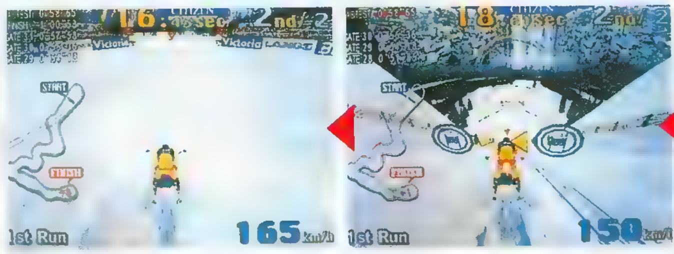
ゴール脇の看板にぶつかりながらゴールもできるぞ！

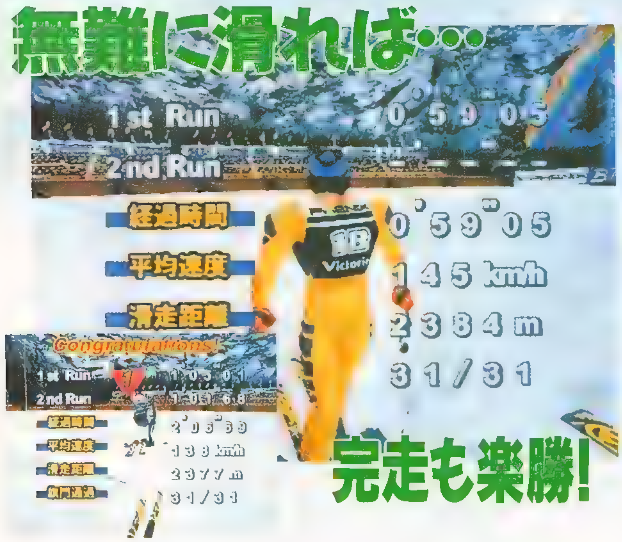
全旗門通過でまず60秒を切ることを目標にしよう。

そこからが本番になる！

熱いっすよ～！







徐々に高みを目指して…

マジカルドロップIII
Magical Drop 3

好評の初心者講座に加えて、今回はクイズでマジドロ付。一気にいかなくてもいいから、いつの日かてっぺんに立とう!

今週の標語：利用できる物は最大限に利用しろ
マジかル初心者講座 魔術の宝石箱
担当：魔術師の弟子ももやん

早くも第4回となったマジドロ初心者講座「魔術の宝石箱」。今回のお題は「スペシャルドロップ活用法」。一発逆転の鍵となるスペシャルドロップ（以下SPドロップ）と、一見すると邪魔者にしか思えない氷ドロップの有効的な使い方を覚えて、逆境を勝機につなげよう。

今回のお題 SPと上手に付き合う方法

まずは、SPドロップの種類と、その性質について説明しよう。

基本となるSPドロップは4つ。赤、青、黄、緑の各色に対応したSPドロップだ。このSPドロップは1つのドロップとして扱うが、各色に対応したノーマルドロップとしても扱ってほしい。

具体的な例を挙げて説明すると、青SPドロップを消すには青SPドロップを3つ以上集めるのではなく、青ドロップを2つ以上集めてSPドロップの上に投げる（隣接させるときは3つ）ことで消すことが可能、ということだ。

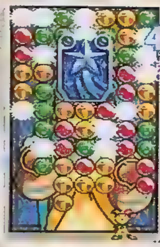

各色に対応した、4種類のSPドロップと、レインボードロップ。

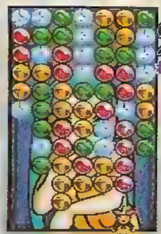
SPドロップが消えると、その画面上にあるSPドロップと同じ色のすべてのドロップ（前の例ならば、すべての青ドロップ）が一斉に消える。

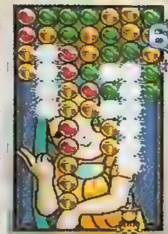
コレによって、画面上のドロップの配置が崩れてしまうが、メリットは多くある。一つは崩れたことによって、勝手に連鎖が始まる可能性があること。思わぬところで大連鎖が発生すれば、大逆転できるだろう。

もう一つは、次の連鎖のための時間稼ぎができること。画面上のドロップが消え、全体が崩れるまでの間に別のドロップを消せば、連鎖と判断されるので、大きな連鎖にすることも可能なのだ。


青のSPドロップ2個投げて消すと…、


こうなって、画面上の青ドロップが消えるのだ。


こうなっている間に、他のドロップを消せば…、


連鎖と判断される。時間的に余裕があるので、連鎖が簡単になるはずだ。

SPドロップは各色に対応した4つの他に、もう一つ存在する。それは、レインボードロップと呼ばれるものだ。

レインボードロップに決まった色はなく、オールマイティーとして扱われる。レインボーの上に消したい色のドロップを2個以上投げてやれば、その色のSPドロップを消したことになる。オールマイティーでありながら、SPドロップの性質なので、非常に使い勝手がいいのだ。

さて、これらSPドロップだが、実は使い所が難しかったりする。前半で出た場合、いきなり使って速攻をかけるのか、それともCボタンを使ってギリギリまでドロップを引き出して、大連鎖を狙うのか？

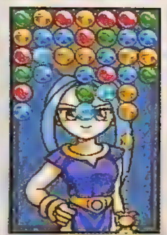
個人的な意見としては、数少ないSPドロップを有効に使いたいので、1回で多くのドロップを消すために、ギリギリまで残しておきたい。が、博打性が高いのでオススメできないけど。

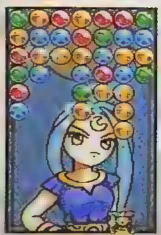
錬金術を身につけろ！

邪魔にしか見えない氷ドロップだが、実は有効な使い道がある。その秘密は、氷ドロップの性質にある。

氷ドロップは3個以上並べても消えることはない。だが、氷ドロップに隣接するようにドロップを消すと、画面上のすべての氷ドロップが、そのドロップの色に変化するのだ。

この「画面上の氷ドロップが変化する」という性質を使った、ちょっとしたテクニックがある。それは、画面上の氷を、SPドロップに変えてしまう錬金術だ。

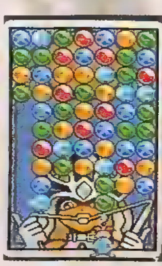

氷に隣接してドロップを消すと…、

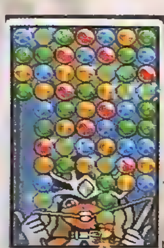

他の氷がそのドロップの色に変化するのだ。

やり方として、まず2個の氷ドロップとSPドロップ（またはレインボー）を集める。氷ドロップは隣接しないように、離れた場所に置く。1個の氷ドロップの上にSPドロップに対応した同色のドロップを2個置く（レインボーならば、何色でも可）。その上にSPドロップを置いて、ドロップを消すと、離して置いた氷ドロップがSPドロップに変化する。こうして変化した氷を素早く回収できれば、錬金術の成功だ。

注意してほしいのは、氷→ドロップ→SPと置くこと。SP→ドロップ→SPと置いてしまうと、氷はその色のドロップになってしまうからだ。

対戦でこの「錬金術」ができる可能性は少ないが、覚えておいて損のないテクニックだぞ。チャンスがあったら狙ってみよう。


氷の上に適当なドロップを乗せて、その上にレインボーを投げれば…、


すべての氷がレインボーに変化！ウハウハですな。

基本レベルアップを図ろう
クイズ！君ならどうする？
マジドロ3編

救済計画、やりこもうシリーズに加えて連載したいネタですがどうでしょう。イメージカアップにもなるしね。

担当：LV59の壁が厚いP・鈴木

どうすれば上手になれるのか？

この問題について、私はかなり悩んだ。ただ単に相手キャラクターの攻撃方法を示しても、反撃方法が理論だけで終わりはしないか（当然やるけど）、ほかに何かいい攻略ができないものかと考えた。

マジドロ3は状況判断力がものをいうゲームだ。大丈夫、この方法でレベルアップできるはず。読者のお役に立てると思う。

ルールは簡単クイズ形式

ある一つの状況を設定するので、最も適切な判断の解答をしてほしい。単純だね。ではさっそく始めよう。

やさしい編

解答は左のページに

問題1



初心者にありがちのミスが、消したくない玉まで、一緒に消してしまうこと。ちょっと気を付ければ直せるはず。

条件 2連鎖のほかには特になし。

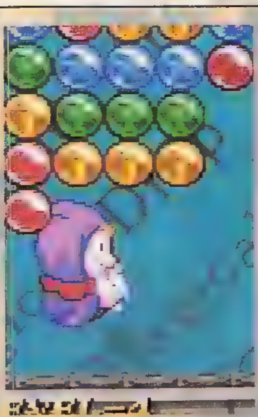
問題4



ストップをかけるというテクニックが最も理解しにくいらしい。量をこなす前に概念を捉えてほしい。

条件 3連鎖。ストップをかけるというのがヒント。

問題5



条件 少し動かしても構わないので、忙しくならないように4連鎖（でも答え見たら「結局忙しいじゃん」って言われそう）。

レバーを素早く動かすことが苦手な人こそ、ストップを使いこなさなくてはならない。楽して連鎖を狙おう。

問題2、3



連鎖を狙っていくのか、玉をより多く消したいのかの区別を意識的に行うことも大切だ。

問題2の条件 なるべく早く4連鎖。

問題3の条件 ノルマがあと12の場合の消し方。

問題6

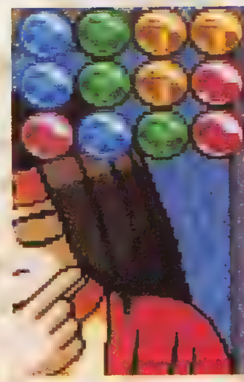


条件 3連鎖。少し頭をひねろう。

無理して連鎖を狙うより、素早く玉を消したほうがいいときもある。そんな問題。

ふつう編

問題7

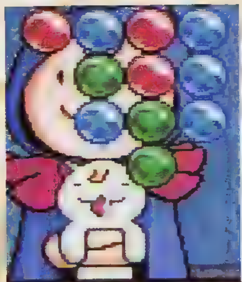


ふつう編とは題しているものの、少々難しい内容かもしれない。

連鎖を狙うことも必要だし、素早く消すことも必要。この2つの要素をバランスよく満たしていこう。

条件 なるべく早く4連鎖。最初にどう玉を消すかがヒントだ（どの列で消そう）。

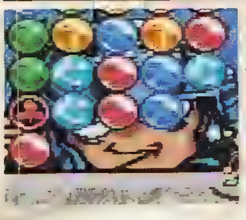
問題8



邪魔なドロップはまとめて消す。当然のことだが実は骨がある内容だ。

条件 3連鎖全消し。最初に1回だけ並べ替えるのがヒントだ。

問題9

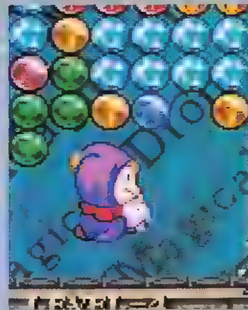


スペシャル玉を有効利用する練習だ。この問題は知識を得るためのものなので、解けなくてもいい。

条件 スペシャル玉をただ使うだけでない、面白い使い方。

つわもの編――解答は次号

問題10

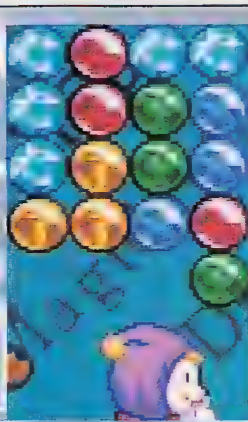


ここからは、今回解答を載せない問題だ。
追いつめられたときに最も必要な能力が、むりやり連鎖をさせていくこと。この能力を身につけることが最終目標だ。

条件

並び替えはナシ。3連鎖。緑を消したあと黄を2つ取って緑の上の黄に重ねるのは時間的に無理なものとする。

問題11

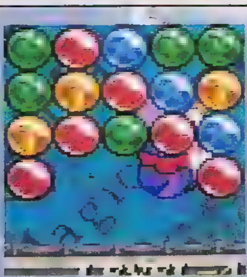


一見して連鎖が無理そうな配列でも、フィーリングで連鎖を狙ってみる。感覚レベルにまで能力を高めたいところだ。

条件

並び替えはナシ。4連鎖。

問題12



実際にありそうな場面だ。もはや玉はバラバラ、でも連鎖は十分狙えるぞ。

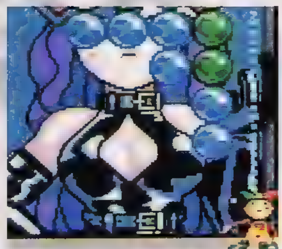
条件

最初に1回玉を動かしてもいい。5連鎖。多少無理な動きが混ざるかも。

正解発表ナリ

▶問題を解いてから、見るのだ
(列は左からA、Bとしています)

○問題1の答え



A列から玉を1個取って、D列に置く→左へ移動、C列の玉を取りB列へ置く。A列とB列の玉を同時に消さないように注意したい。

○問題2の答え

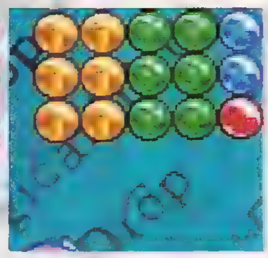


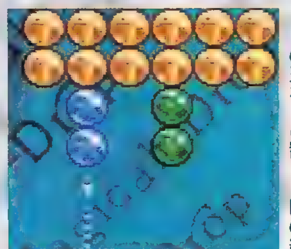
Dの玉3つをEに置く→Cの玉をDで消す→Bの玉をCで消す→Aの玉をBで消す。
初めにEで消すところがポイント。手元に近い分、早く消える。あとは同時消しに化けないよう注意するだけだ。

○問題3の答え

Dの玉をCで消す→Bの玉をAで消す。
逆に同時消しをさせるだけ。ノルマは、**連鎖が終わってから減少する**点に注意しておこう。ワンポイントネタだ。

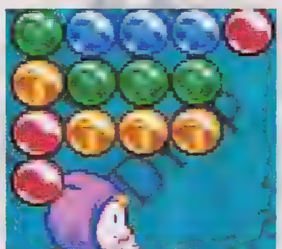
○問題4の答え





Eの玉をFに置く→Dの緑玉をFに置く→Cの黄玉をDに置く→Bの青玉をDに置く→Bの黄玉をAに出す。
実は素早い動きが必要だったりする。要Q(クイック)レバー操作。

○問題5の答え



AとEの玉を取る→Cに赤玉を置く→Bから黄を取ってCに置く→Dから黄を取ってCに置く→Bから緑を取ってCに置く。以降緑と黄も同様に繰り返す。
ストップをかける意味、わかってもらえるだろうか。

○問題6の答え



BとCの黄を取りAに置くやBの緑を取る→赤が消えたらBに緑を置く。
黄を消したときに放っておくと赤・緑が同時に消えてしまう。そこで緑をいったん取っておくわけだ。消せる玉をあえて消さない、これが発想の転換だ。

○問題7の答え



AとDの赤を取ってCで消す→Bの青をAで消す→Cの緑をBで消す→Cの黄をDで消す。
AやBで赤玉を消してしまうと青を消す際にストップがかかってしまう。これでは時間がかかってしまうのでCで消す。細かいことだが、ノルマ勝負になるすとーりーモードでは見逃せない内容だ。

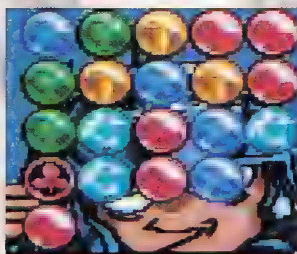
○問題8の答え

Cの緑をBに移動する→Aの赤をCで消す→Dの青をCに置く→勝手に緑も消える。



勝手に緑が消えるということは、それだけ時間に余裕があるということ。このような連鎖の方法が理想である。

○問題9の答え



Aのスペシャル玉をCに置く→Dの青をCに置く→Eの氷だったスペシャル玉を取る。
「消すために投げた玉に氷玉は変化する」このルールはぜひ押さえよう。

いかがでしたか?

まあ、そこまで難しい問題はなかったはず。これも皆に自信を持ってもらうためだ。最後のつわもの編3問の答えは次号にて、ということでお楽しみに。
ちなみにこのクイズ、またやるかも。マジドロって経験がものをいうゲームみたい。頭で考えつつ、感覚的に手が動くようになろう。





VF3ムック新刊登場!!

闘いの新次元到来!!

登場以来、話題性、人気ともにトップを走ってきたバーチャ3。その闘いを極めようと日々奮闘する全国の戦士達に、1997年ゲーメストが提案する1つの形がここにある。ACT.0.5、ACT.1に続く待望のVF3ムック新刊ついに発売。
君はそこに新たな可能性を見たか!?
――さぁ、新次元を開け!!――

VIRTUA FIGHTER 3

'97 GAMEST MOOK

ACT.2

大好評発売中!!
本体価格1,340円

NOW ON SALE!

VIRTUA FIGHTER 3 ACT.0.5

●各キャラクターの技が簡潔に理解出来る基本書。
闘いの第一歩はここから記せ。

本体価格 563円

VIRTUA FIGHTER 3 ACT.1

●各VF3の膨大な技の数々を大量の連続写真と詳細な解説付きで網羅!!
華麗な技の数々をしかとその目に焼き付けよ!!

本体価格 854円

近日開店

GAMEST PRODUCE GAME CENTER

G´-Model

ゲーメストモデル

■バーチャファイター3、鉄拳3、ストリートファイターⅢなどのメジャー対戦台からマニア感涙のオールド対戦台、ゲーメストライター推薦レゲエ台、スコアラーにはハイスコア集計、そしてプライズハンターは大満足！女性の皆さんにも喜んでいただけるような店、それはゲームセンターのMODELになれるように…と命名しました「G-model」

COMING SOON!!



※マルゲ屋神保町本店1階にオープン!

人　材　募　集

【勤務地】マルゲ屋荻窪店　※社員・アルバイト募集
マルゲ屋大阪上六店　※アルバイト募集
神保町ゲームセンター　※アルバイト募集
【応　募】履歴書（写貼）と詳しい職歴書をお送り下さい。
書類選考の上、面接日をご連絡します。
【送付先】株式会社マルゲ屋
〒101東京都千代田区神田神保町1-26
TEL03-3296-9069 担当／都築（つづき）まで

天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA


ドラマチックなステージで、
最高にスカッとする
ガン・アクションゲーム登場!
■3DCG+DIGITIZEDアニメーション技術が生みだす最高の臨場感!
■ACCUAIMオプティカルターゲットシステム採用により今までにない正確な当たり判定!


San Francisco
RUSH
EXTREME RACING
サンフランシスコ ラッシュ
君は、あたりまえのコースしか走らないのか?
ジャンプだ! ループだ! 地下道だ!
イカしたコースを見つけだせ!
■ビギナーにも上級者にも楽しめる、車種と多彩なコースレイアウト。
■ショートカットコースがあちこちに点在。華麗な空中ジャンプの向こうに待っているのは…?
■超高密度ポリゴンで、アップダウンの激しいサンフランシスコの街並みを美しく再現!
販売元/株式会社 エス・エヌ・ケイ
開発元/Atari Games Corporation
TM & ©1996 Atari Games Corporation. All Rights Reserved.
ATARI GAMES
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00]
※電話番号はお間違えなく。


The Future Is Now
SNK
THE NEXT MISSION...PRE
A SAFELY RECOVERED...
SHOOT SCREEN TO SELECT
情け無用。テロリストを殲滅せよ！
マキシマム・フォース
MAXIMUM FORCE
TM
販売元／株式会社 エス・エヌ・ケイ
開発元／Atari Games Corporation.
TM&© 1997 Atari Games Corporation. All Rights Reserved.
ATARI GAMES



〈バトルサーキット〉シークレットファイル取扱店

●プラサカプコン(野幌店)
〒069北海道江別市東野幌町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(柏村店)
〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(本荘店)
〒015秋田県本荘市出戸町字岩渕下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】

●カプコサーカス
〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】

●カプコステーション(三条店)
〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】

●マジカルカプコ(三条店)
〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】

●カプコステーション(十日町店)
〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(見附店)
〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】

●メルヘンランド(白根店)
〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】

●マジカルカプコ(佐和田店)
〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(黒埼店)
〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】

●メルヘンランド(分水店)
〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】

●メルヘンランド(十日町店)
〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】

●マジカルカプコ(取手店)
〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】

●メルヘンランド(岡部店)
〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(会津店)
〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(船引店)
〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(ホテル東急店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】

●プレイタウン(サンルート店)
〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(茂原店)
〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(富津店)
〒299-12千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(相模原店)
〒229神奈川県相模原市中央1-3-9【アイワールド相模原店新館3Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(座間店)
〒228神奈川県座間市ひばりが丘4-6207【座間ひばりが丘ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●プラサカプコン(山室店)
〒939富山県富山市山室226-2【グリーンモール山室】

●プラサカプコン(高岡店)
〒933富山県高岡市駅南2-1-1【高岡サティ3F】

●プラサカプコン(魚津店)
〒937富山県魚津市上村木413アップルヒル2F【Y^2 FACTORY内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(美濃店)
〒501岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆【美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー】

●マジカルカプコ(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ3Fゲームコーナー】

●キッズパーク(豊田店)
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ屋上】

●キッズカプコン(青木店)
〒470-03愛知県豊田市青木町4-57【豊田第1共同ショッピングセンター内】

●プラサカプコン(安城店)
〒446愛知県安城市住吉町荒曽根23【安城ビバタウン内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(弥富店)
〒498愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123【ウイングプラザパディー2Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(アクティ)
〒547大阪府大阪市平野区長吉長原東1-2-61

●プラサカプコン(コスモタワー店)
〒559大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16大阪ワールドトレードセンタービルディング・メールボックス番号224

●メルヘンランド(岸和田店)
〒596大阪府岸和田市土生町2-32-7【岸和田トークタウン2Fゲームコーナー】

●ビバ・サーカス(熊取店)
〒590-04大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85【ニチイジャンボスクェア熊取店3Fゲームコーナー】

●プラサカプコン(AP店)
〒549大阪府泉佐野市泉州空港北1【エアロプラザ・タカシマヤ3F】

●ビバ・サーカス(桜井店)
〒633奈良県桜井市大字吉備542-1【トステムビバ桜井店内ゲームコーナー】

●メルヘンランド(可部店)
〒731-02広島県広島市安佐北区可部5-11-17【マルショク可部店ゲームコーナー】

シークレットファイルNEWS

発刊以来、大好評をいただいているシークレットファイル。只今〈ヴァンパイアセイヴァー〉を準備中です!!

1997年度会員募集中!! ただいま、カプコンのオフィシャルファンクラブ<カプコンフレンドリークラブ>の会員を超募集中です。この機会にぜひキミもいろいろな特典や情報をゲットしよう!! 入会お申し込み・お問い合わせは→TEL:06(948)0555まで!!お待ちしております。

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。

<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/

ゲーメスト
May 1997 5.15
No.194
平成9年5月15日発行(毎月2回,15日,30日発行)
第12巻第8号通巻194号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ☎03(3293)9321
定価510円 本体486円 送料140円



雑誌22443-5／15　©SHINSEISHA 1997　Printed in Japan
T1122443050516